REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #232 | 3,50€

Play manía

GRATIS GUÍA MONSTER HUNTER WORLD

32 PÁGINAS



¡ANALIZADOS!
- SHADOW OF THE COLOSSUS
- SECRET OF MANA
- MONSTER HUNTER WORLD
- DRAGON BALL FIGHTERZ
- DYNASTY WARRIORS 9
- DISSIDIA FINAL FANTASY NT
- THE INPATIENT

¡DESCÚBRELOS!
LOS MEJORES JUEGOS DE MESA BASADOS EN VIDEOJUEGOS



AVANCES
- NI NO KUNI II
- YAKUZA 6
- ATTACK ON TITAN 2
- GRAVEL
- TT ISLE OF MAN

ASÍ SOBREVIVE LA SAGA SIN HIDEO KOJIMA

METAL GEAR SURVIVE



VERDADES Y MENTIRAS
¿CUÁNTO CUESTA HACER UN VIDEOJUEGO?

INFORME ESPECIAL
2018: EL AÑO DE PLAYSTATION VR
20 juegos que nos sorprenderán

REPORTAJE
MODO FOTO: CREAR ARTE UTILIZANDO ARTE



RETROPLAY
LA HISTORIA DE DRAGON BALL EN PLAYSTATION

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Mirando al futuro... y al pasado

Tras la turbulenta salida de Hideo Kojima de Konami al terminar (es un decir) *Metal Gear Solid V*, lo lógico habría sido que la compañía nipona hubiese abandonado también la saga. Pero al poco de producirse el fatal desenlace, se apresuraron a afirmar que "podría haber más entregas de *MGS* sin Kojima." Al principio nos sonó a pataleta, pero sorprendentemente Konami, una empresa que ahora mismo tiene el foco puesto en otros negocios que no son los videojuegos, decidió mirar hacia el futuro apostando una vez más por esta popular franquicia. Bien es cierto es una apuesta no demasiado arriesgada, ya que *Metal Gear Survive* reutiliza no pocos elementos de *MGSV*. Pero oye, parece que al final el juego no está tan mal como nos lo pintaban los "haters", ¿verdad?



Que no va a ser lo mismo sin Kojima eso está claro. Pero tras jugarlo a fondo, creemos que merece una oportunidad, como podéis leer en el reportaje que os hemos preparado, en el que incluimos una entrevista en exclusiva nacional conYuji Korekado, producer de *Metal Gear Survive* (quien por cierto declinó contestar a todas nuestras preguntas que tenían que ver con Hideo Kojima, como ya nos temíamos).

En cambio, otras compañías han mirado al pasado buscando la forma de seguir rentabilizando sus éxitos pretéritos. Ojo que esto no tiene por qué ser algo malo. No hay más que ver el soberbio trabajo que han hecho los chicos de Bluepoint Games con *Shadow of the Colossus* (ojalá hiciesen algo así con los *Shenmue* clásicos) o Square Enix con el "remake" de *Secret of Mana* (todo un clásicazo del rol en Super Nintendo), ambos analizados también en este mismo número. Claro que esta tendencia no es precisamente nueva, pero el gran éxito de ventas que alcanzó Activision el año pasado con *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* (se rumorea que ya están preparando más entregas) ha demostrado que también se puede mirar al futuro... mirando al pasado.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... irnos de safari fotográfico y probar a fondo todas las novedades de este inicio de año. ¡Que no han sido pocas!



Egipto fue uno de los lugares que visitamos para hacer el reportaje sobre el modo Foto en los videojuegos. Virtualmente, claro...



Borja entrevistó en exclusiva nacional al producer de *Metal Gear Survive* y se infiltró en las oficinas de Konami.



Como no tuvo bastante con los zombis de *MG Survive*, Borja se fue después a por los extraterrestres de *Timothy vs The Aliens*.

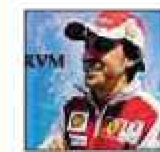
Lo que nos habéis dicho...

Hay que ahorrar



@Rozzilyn Manson
El reportaje de los bombazos me encanta, pero me ha dejado claro que este año necesito ahorrar mucho para todos los videojuegos que quiero.

Requeteleída



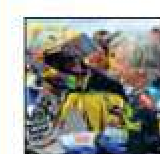
@bonosjrvm
#playmanía231 ya esta muy requeleida. Esperando al 15 de febrero para que llegue la #playmania232 ;)

Contento con PS Plus



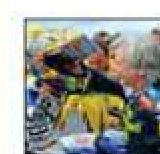
@Gonzalo Crank
Pues a mí con *RiME* me han hecho aplaudir con las orejas, porque le tenia muchas ganas, la verdad...

Humor amarillo



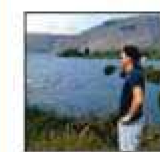
@Marc_5846
No se pueden guardar todas las revistas @revisplaymania pero a veces uno salva lo que puede. Y #DragonBallFighterZ me ha hecho acordarme de una de vuestras tiras de humor.

Siempre fiel



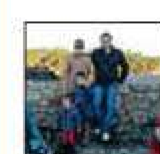
@Nelio Lopes Gomes
Me esperan unas buenas horas de lectura, reflexión y mucha diversión. Siempre fiel. @revisplaymania!.

Un "pipero" de pro



@Mario Hildesheim
Yo voy a jugar al *FIFA* con mi bolsa de pipas de 3 kg hasta convertirme en un rata pro.

Pitoniso



@Miguel A. González
Aparte de *Anthem*, no se porque me da que *RDR2* también se va a retrasar...

Siempre por delante



@larger0o
Yo sabía que los de @revisplaymania eran unos adelantados a su tiempo, pero nunca imaginé que tanto... ¡Ya incluían una preview del *PES* de este año en el número 1! Aunque estaba algo cambiado.



PSYGNOSIS • Deportivo

PRO 18

Emulando a "Seve"

Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #232

Play manía

Metal Gear Survive

PÁGINA 16

REPORTAJE

» **Con zombis y sin Kojima.** Así sobrevive una de las sagas más queridas por los fans de PlayStation sin el amparo de su creador.

REPORTAJE

PÁGINA 60

» **El modo Foto** ya es casi una obligación en todo juegazo que se precie. Te descubrimos todas sus posibilidades.

PÁGINA 22

REPORTAJE

» **PlayStation VR** va a pegar fuerte a lo largo de 2018. Te presentamos 20 juegos que darán mucho que hablar.

PÁGINA 28

REPORTAJE

Shadow of the Colossus: El arte en los videojuegos

Suponemos que a estas alturas nadie negará que los videojuegos son arte. Pero por si queda algún escéptico, seguro que con este reportaje le vamos a convencer.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



Después de un nuevo retraso, *Red Dead Redemption 2* se lanzará el 26 de octubre. Esperamos que las constantes demoras mejoren su calidad final.

RED DEAD REDEMPTION 2 | PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | 26 DE OCTUBRE

La redención ya tiene fecha

RED DEAD REDEMPTION 2 FINALMENTE DESENFUNDARÁ EL 26 DE OCTUBRE



Red Dead Redemption 2 es, sin duda alguna, uno de los juegos más esperados de 2018. Es más, nos atreveríamos a decir que es uno de los juegos más esperados de la historia de PS4. El juego fue anunciado en octubre de 2016 y supuestamente iba a llegar en otoño de 2017. Sin embargo, en mayo del año pasado Rockstar anunció que el lanzamiento se retrasaba hasta la primavera de 2018. Bueno, pues ya tenemos su fecha definitiva, aunque la noticia llega con un nuevo retraso.

Tal y como la propia Rockstar ha comentado: "estamos emocionados de anunciar que *RDR 2* llegará el 26 de octubre de 2018. Pedimos disculpas a todos los que se sientan decepcionados por este retraso. Aunque esperábamos tener el juego listo antes, necesitamos un poco de tiempo extra para pulirlo. Os agradecemos la paciencia y esperamos que cuando lo juguéis estéis de acuerdo en que la espera ha merecido la pena". La compañía, además de publicar un puñado de nuevas pantallas que aquí os mostramos, ha prometido que desvelarán nuevos detalles de esta secuela en las próximas semanas, así que esperamos que los numerosos rumores y filtraciones aparecidas hasta ahora se desmientan o confirmen con el paso de los días.

La noticia del retraso ha tenido un impacto muy importante en la industria, desde una caída en bolsa de más del 4% de Take-Two (editora del juego) hasta las declaraciones en tono de broma de otras compañías, como Devolver Digital, asegurando que estarán de vacaciones cuatro semanas a partir del 26 de octubre. Por nuestra parte, no podemos estar contentos con este nuevo retraso aunque ahora que tenemos fecha definitiva parece que será el último y confiamos, como ha sucedido con otras aventuras de la compañía, en que los retrasos sirvan para ofrecernos un juego inolvidable y de calidad indiscutible con el que convertirnos en auténticos forajidos de leyenda.


■ El retraso de *Red Dead Redemption 2* nos ha traído, al menos, alguna buena noticia, como la publicación de nuevas imágenes del juego.








■ Rockstar ha asegurado que durante las próximas semanas conoceremos nuevos e interesantes detalles de *RDR 2*.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

EDICIONES FÍSICAS DE JUEGOS DE CULTO
Compañías españolas como Avance Discos o Meridiem Games apuestan por traernos juegos de culto en formato físico (como *Darkest Dungeon* o *Cat Quest*) y algunas con ediciones muy curradas que traen regalos como la BSO (como la de *Wonder Boy: The Dragon's Trap* o *Shantae: Half-Genie Hero - Ultimate Day One Editio*n.

REMASTERIZACIONES A MANSALVA
Sabemos que es una tendencia habitual, pero en los próximos meses habrá no pocos éxitos de PS3 remasterizados para PS4, como *Dragon's Crown Pro, Assassin´s Creed Rogue, South Park: La Vara de la Verdad* o *Dark Souls Remastered.*

LOS ÚLTIMOS JUEGOS GRATUITOS DE PS PLUS
A veces os quejáis de que los juegos que regalan con PS Plus. son algo "flojetes". Pero no nos negaréis que llevamos unos buenos meses enlanzando juegazos como *Deus Ex: Mankind Divided* o *RiME*. ¡Así, sí!

BAJAN

KAZ HIRAI DEJA DE PRESIDIR SONY
Kaz Hirai, CEO y presidente de PlayStation desde 2012, abandona su cargo a partir del día 1 de abril para asumir un cargo de menor categoría y responsabilidad que le permita estar más cerca de su familia. Su sustituto será Kenichiro Yoshida.

DAYZ, SIN FECHA AÚN PARA PLAYSTATION 4
Este survival horror ambientado en un enorme escenario abierto repleto de zombis sigue en el Early Access en Steam. Y sus creadores, Bohemia Interactive, sostiene que saldrá en Xbox One este año y confirman una versión para PS4, pero no saben cuándo podrán tenerla lista...

EA RETRASA *ANTHEM* HASTA 2019
Primero hubo rumores de presiones por parte de EA a Bioware e incluso se llegó a decir que la compañía habría amenazado al estudio con el cierre si *Anthem* no vende bien. Lo que luego se confirmó es que el juego se retrasa hasta principios de 2019.





■ *Dragon´s Crown* es un precioso RPG de acción que nos encandiló en PS3 y Vita. Su versión *Pro* llega a PS4 el 15 de mayo.

DRAGON'S CROWN PRO


SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD


DARK SOULS REMASTERED



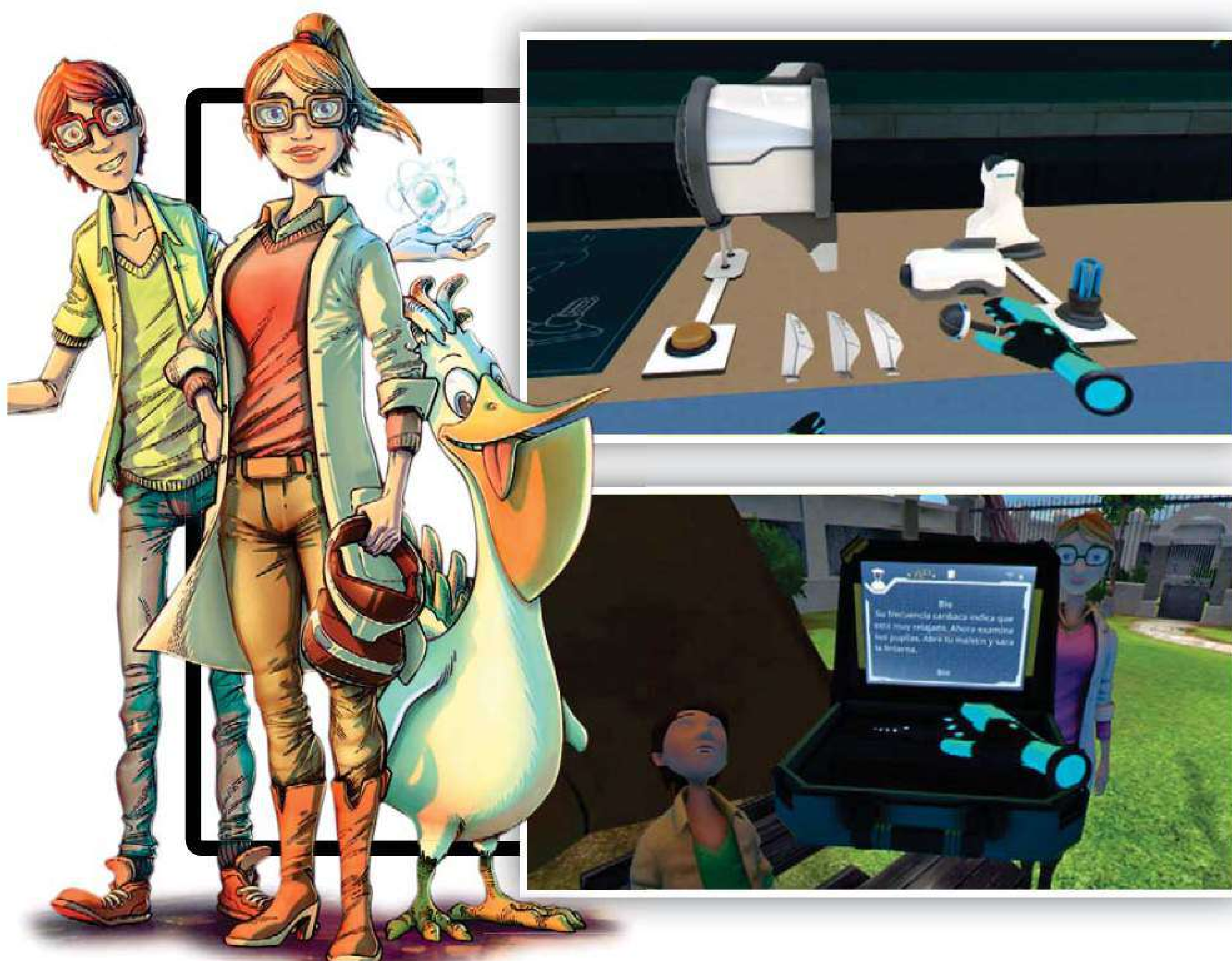
DEVIL MAY CRY HD COLLECTION


ASSASSIN'S CREED: ROGUE

Remasterizaciones que no cesan

REMASTERIZACIONES | VARIAS COMPAÑÍAS | PS4 | PRÓXIMAMENTE

Que las remasterizaciones y los "remakes" están a la orden del día no es ninguna noticia. Recientemente hemos gozado en PS4 de remasterizaciones de gran calado como la de *Okami HD* y en este mismo número, un poco más adelante, tenéis analizadas dos "puestas al día" que, en nuestra opinión, merecen muchísimo la pena: *Shadow of the Colossus* y *Secret of Mana.* Y los anuncios ya conocidos en meses anteriores (como *Medievil, Catherine: Full Body* o *Dragon's Crown Pro,* que finalmente saldrá el 15 de mayo), se suman otras confirmaciones muy interesantes. Por ejemplo, para el próximo 13 de marzo tenemos en PS4 *Devil May Cry HD Collection,* que nos traerá las tres primeras entregas de *DMC* (originalmente, en PS2) a 60 fps .Y si *Devil May Cry* fue una franquicia que, en cierto modo, creo escuela, la siguiente remasterización que nos ocupa es de un juego todavía más influyente. *Dark Souls Remastered* llegará el 25 de mayo a PS4 a 60 fps y con gráficos mejorados, cambios en la iluminacióny a 4K en PS4 Pro. Por desgracia, no incluirá ningún tipo de extra jugable, pero a cambio saldrá a un precio razonable (39,99 €). Y Ubisoft también se ha apuntado a la fiesta de las remasterizaciones este mes, llevando a PS4 *South Park: La Vara de la Verdad* (ya disponible cuando leáis esto), el hasta ahora inédito en PS4 *Assassin´s Creed Rogue* (20 de marzo), Y *Far Cry 3* también llegará a PS4 como parte de los incentivos del pase de temporada de *Far Cry 5,* aunque en verano podrá comprarse "suelto". Eso sí, no será un remaster sino el juego "tal cual" (con los DLC).



FLIPY'S TESLA: INVENTEMOS EL FUTURO | PS4 | YA DISPONIBLE

Seguimos "flipando" con PlayStation VR

Ya está disponible en PS Store (gratis en exclusiva para España para los miembros de PlayStation Plus), el primer capítulo de *Flipy´s Tesla,* desarrollado por nuestros paisanos de Animatoon Studio y concebido como una aventura gráfica basada en la experiencia inmersiva que pretende acercar la ciencia a los más jóvenes de una forma divertida e intuitiva. Así, nos convertiremos en alumnos de la escuela para jóvenes científicos Tesla y tendremos que resolver una serie de extraños acontecimientos que amenazan al centro, a través de sencillos puzles en los que manipularemos los objetos del entorno usando un mando Move en cada mano. La versión completa la esperamos para este primer trimestre.

SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN | WARNER BROS. | PS4 | 9 DE MARZO

El regreso de las palabras siempre es motivo de fiesta

La saga *Scribblenauts* vuelve para sacar nuestro lado más creativo. En esta ocasión, los puzles en los que nuestras palabras creaban objetos con los que avanzar dejarán paso a una propuesta de estilo "party", con más de 25 minijuegos para cuatro jugadores en el Modo Showdown. Eso sí, también habrá modo versus para dos jugadores y un sandbox con niveles a la antigua usanza.



Tras cuatro años de ausencia la saga *Scribblenauts* regresa con una propuesta centrada en la competición en más de 25 minijuegos.



RIME

RiME, gratis con PS Plus

Tras sorprendernos el mes pasado con *Deus Ex: Mankind Divided* y *Batman: The Telltale Series*, los miembros de PlayStation Plus vamos a poder gozar este mes de febrero con *RiME*. Se trata de una preciosa aventura firmada por Tequila Works **que salió el pasado mes de mayo y que a nosotros nos conquistó por su desarrollo y su singular estética. Si en su día se os escapó, ahora tenéis una ocasión inmejorable par disfrutarla. Mucho más antiguo es el otro "gran juego" del mes. Se trata de *Knack*, un título ideado por Mark Cerny que salió acompañando el lanzamiento de PS4 y que se llevó sus críticas porque no era lo que muchos esperaban de PS4... pero el juego no está nada mal. Probadlo y nos contáis. ¡Es gratis! Junto a *RiME* y *Knack*, este mes en PlayStation Plus tenemos otras buena batería de juegos gratuitos, como *StarBlood Arena* (para PlayStation VR), el primer episodio de *Flipy's Tesla: Inventemos el Futuro* (también para PS VR y en exclusiva para España), *Grand Kingdom* (PS4 y PS Vita), *Exile's End* (PS Vita) , *Mugen Souls Z* (PS3), *Spelunker HD* (PS3)... Y a todo esto hay que sumar otros complementos gratuitos (como temas) y los descuentos exclusivos tanto en juegos de PS Store como las ofertas del mes de PS Rewards.**

KNACK



Knack es un juego entretenido que no se merece la mala fama que tiene. Dadle una oportunidad.

GRAND KINGDOM



Grand Kingdom es un juego de rol táctico de cuidada estética anime disponible gratis para PS4 y PS Vita.

EN POCAS PALABRAS

JUGAR SIN MANDOS

TRAICIONES Y ALIANZAS

Frantics, el nuevo título de la rama de juegos sociales **PlayLink**, ya tiene fecha de salida, el próximo **7 de marzo**. Se jugará con el smartphone y estará compuesta por **15 minijuegos** en los que, además de la habilidad con la pantalla táctil o el giroscopio, primarán las **alianzas y traiciones entre los cuatro jugadores**.

SE AVECINA EL MEJOR ROL

LOS PILARES DEL RPG LLEGAN A PS4

Pillars of Eternity II: Deadfire, uno de los juegos de rol más prometedores del año **llegará a PS4 a finales de 2018**, tal y como ha anunciado la propia compañía desarrolladora, **Obsidian**. El juego se estrenará en PC el próximo 3 de abril y, a diferencia de lo que sucedió con la primera entrega, no hará falta esperar dos años y medio para disfrutarlo en PS4.



TENDRÁ EDICIÓN FÍSICA

LA VIDA NO ES TAN EXTRAÑA, ¿NO?

Buenas noticias para los fans de las aventuras gráficas. ***Life is Strange: Before the Storm*** finalmente contará con edición física. Llegará el **9 de marzo** e incluso incluirá un libro de arte, la banda sonora en CD y los cuatro episodios del juego, incluido el aún inédito *Adiós*.

OTRO FÍSICO IMPONENTE

MÁS SALTOS DESDE EL MUNDO DIGITAL

Owlboy estuvo en desarrollo más de 10 años. Finalmente, el juego ya se ha lanzado en formato digital y ha recibido unas críticas excelentes. Lo mejor es que este **plataformas de mundo abierto** tendrá edición física. Llegará el **29 de mayo**.



OTRA VERSIÓN FINAL

UNA VERSIÓN DE GENIO ENTERO

El revival del mundo de las plataformas nos ha dejado juegazos como ***Shantae: Half-Genie Hero*** en los últimos tiempos, que llegará esta primavera en su versión ***Ultimate Day One Edition*** con libro de arte y banda sonora con más de 30 temas.

SEGUNDA ENTREGA

SURGE UNA NUEVA SECUELA

Deck 13 ha anunciado que ***The Surge 2***, secuela de su notable clon de *Dark Souls*, **llegará a lo largo de 2019**. Así que ya sabéis, nos tocará volver a cercenar miembros de nuestros enemigos con su genial sistema de combate que, como han prometido, tendrá mejoras.



YA TIENE FECHA

SACIANDO NUESTRA SED DE SANGRE

Dontnod Entertainment, creadores de *Remember Me* o *Life is Strange*, han anunciado que su nueva y prometedora propuesta, ***Vampyr***, se lanzará el **5 de junio**. En ella, encarnaremos a un vampiro que deberá escoger entre alimentarse y ganar habilidades o no sucumbir a su sed.

LA VERSIÓN FINAL

UNA EDICIÓN DIGNA DE LA REALEZA

Final Fantasy XV Royal Edition llegará el **6 de marzo** a PS4 por 49,99 euros. Incluirá el juego original, todos los DLCs del pase de temporada y nuevos añadidos, como **nuevos jefes finales**, habilidades, mapas,...




Timothy vs the Aliens mezcla plataformas, tiroteos y exploración libre de una pequeña ciudad.

TIMOTHY VS THE ALIENS | PS4 | WILD SPHERE | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Invasión alienígena de puro talento español

Uno de los títulos más prometedores de la iniciativa PS Talents ha llegado a PS4 y hablamos con sus creadores para celebrarlo.

La iniciativa PS Talents, que está logrando que multitud de juegos desarrollados en España vean la luz en PS4 bajo el amparo de Sony, no deja de dar nuevos frutos. Uno de los últimos títulos que se ha beneficiado de las ayudas ha sido *Timothy vs the Aliens*, creado por el estudio valenciano Wild Sphere.

Esta aventura de plataformas y acción en 3D cuenta con una estética de lo más llamativa. Siguiendo el estilo de los clásicos del cine negro, todo el universo se muestra en blanco y negro, desde nuestro antihéroe Timothy hasta la ciudad por la que deambulamos con total libertad. Sin embargo, nuestros enemigos, una raza alienígena bastante simplona aunque sedienta de carne humana, se muestran a pleno color. Esta yuxtaposición resulta no sólo de lo más atractiva a nivel visual, sino también un interesante elemento jugable que nos permite distinguir a nuestros rivales rápidamente. Nosotros estuvimos jugando a esta nueva aventura y charlando con Miguel Díaz, uno de los fundadores del estudio responsable de *Timothy vs the Aliens*, en el showroom madrileño de Sony y nuestras sensaciones fueron muy positivas. El juego mezcla secciones de plataformas con acción desenfrenada a tiro limpio, secuencias de conducción y mucho sentido del humor. La ciudad, que podemos explorar libremente, está repleta de secretos y coleccionables y, en líneas generales, la jugabilidad nos pareció muy similar a lo que podemos disfrutar en los títulos de la saga *LEGO*, lo que no deja de ser una sensación la mar de positiva.



ENTREVISTA A MIGUEL DÍAZ
Creador de Timothy vs The Aliens

Charlamos con uno de los fundadores del estudio valenciano Wild Sphere, creadores de *Timothy vs the Aliens.*

¿Cómo definirías el juego?
Pues como una especie de *GTA* de cachondeo. Un juego de mundo abierto con mucho humor.

¿Cómo ha sido trabajar en la Lanzadera de PlayStation?
Ha sido un año fantástico. La parte de marketing y empresa la controlan muy bien y nos han ayudado muchísimo.

¿Por qué habéis escogido Unreal 4?
El motivo principal fue la estética que queríamos: húmeda y con muchos reflejos.

¿Por qué os habéis decantado por esta estética de blanco y negro vs color?
Lo primero que decidimos fue el blanco y negro. En un principio Timothy iba a ser un inspector de Hacienda y pensamos que su mundo sería en ByN, pero al diseñar su maletín pensamos que se parecía mucho al de una metralleta, y de ahí dimos el salto al mundo mafioso.

¿Qué grado de libertad tenemos durante la aventura?
Pues además de explorar la ciudad, de 5 km cuadrados, a nuestro aire, también hay momentos en los que tenemos hasta 4 misiones abiertas al mismo tiempo. Por ejemplo, una será de plataformas, otra de acción y otra de tipo puzle, en la que no habrá disparos de ningún tipo. Nos inspiramos en *Ocarina of Time*.


La estética de esta aventura combina el blanco y negro para todo menos los coloridos aliens.

ENTREVISTA A...
TOBIAS STOLZ-ZWILLING
PR MANAGER DE WARHOSE STUDIOS

"Hacemos un juego realista porque es algo inédito"

Hablamos con uno de los cabecillas de Warhorse Studios, que están a punto de lanzar uno de los juegos de rol más originales y diferentes de los últimos tiempos: *Kingdom Come: Deliverance*.

Tras cuatro años en desarrollo, *Kingdom Come Deliverance* está a punto de ver la luz en PS4. Se trata de un juego de rol y mundo abierto de corte realista, algo muy novedoso en un género plagado de dragones y magia, por lo que decidimos hablar con unos de sus máximos responsables que nos cuenta cómo ha sido desarrollar un juego con la ayuda de los jugadores a través de Kickstarter.

¿Podrías resumir rápidamente cómo es *Kingdom Come: Deliverance*?
Es un RPG de mundo abierto ambientado en Bohemia en 1403, capital del Sacro Imperio Romano Germánico y que está basado en hechos históricos. Lo que hemos intentando con *KCD* es crear un juego que sea realista y mostrar a los jugadores cómo era realmente la vida en la Edad Media, sin magia, ni dragones ni cosas por el estilo. Por ejemplo, una flecha te mataba, sin duda, pero para ser bueno con el arco hacía falta entrenamiento y mucha habilidad.

Teniendo en cuenta que el juego se financió en Kickstarter, ¿no crees que los jugadores que os apoyaron podrían decepcionarse al ver que ahora colaboráis con una editora?
No lo creo y espero que no, porque es algo beneficioso para todos. Mantenemos la independencia creativa del juego y ellos simplemente nos ayudan a publicarlo, algo en lo que tienen mucha más experiencia que nosotros.

¿Qué influencia han tenido las opiniones de los que os apoyaron en la campaña de Kickstarter en términos jugables?
Enorme. Para empezar tu y yo no estaríamos hablando ahora mismo si no nos hubiesen financiado. Durante los 4 años de desarrollo hemos informado no sólo de los avances en el juego, sino también de los fracasos, algo muy poco común. Además, hemos hecho cuatro demos alpha y una beta, preguntando a los jugadores si querían más combate o menos, más diálogos... Por ejemplo, el sistema de salvar partida bebiendo alcohol, en el que si guardamos mucho acabaremos borrachos, es algo que nos dijeron los usuarios del foro.

"Hemos quitado cosas en la versión final del juego respecto a lo anunciado inicialmente en Kickstarter, pero también dijimos que el juego duraría 20 horas y, finalmente, hemos superado las 100".

¿Cuántas mecánicas habéis tenido que cortar en la versión final del juego?
Cuando empiezas a desarrollar ciertas mecánicas descubres que son más difíciles de hacer de lo que esperabas o que, simplemente, no funcionan para este juego. Así, hemos quitado cosas como un perro que nos iba a acompañar o la posibilidad de jugar una pequeña precuela con una mujer, pero son cosas que no descartamos que acaben llegando en futuros DLCs y que, por supuesto, nuestros "backers" de Kickstarter recibirán de forma gratuita. No todo han sido recortes, sin embargo. En su día dijimos que *KCD* duraría 20 horas y, finalmente, hemos superado las 100.

¿Qué importancia tendrán nuestras decisiones en el juego?
Muchísima, sobre todo a nivel jugable. Por ejemplo, en la misión que has jugado en la demo (el asalto a un campamento repleto de enemigos), podríamos haber saboteado las flechas de los enemigos y envenenado su comida, para hacer la misión mucho más fácil. Además, antes de comenzar el asalto nos preguntan si queremos llevar un grupo pequeño, mediano o grande de soldados a la batalla. Si escogemos el grupo más numeroso la contienda será más fácil, pero dejaremos desprovista de guardias una zona de nuestro reino, que será arrasada por los enemigos en otra misión. El final del juego será el mismo, pero el camino será completamente distinto.

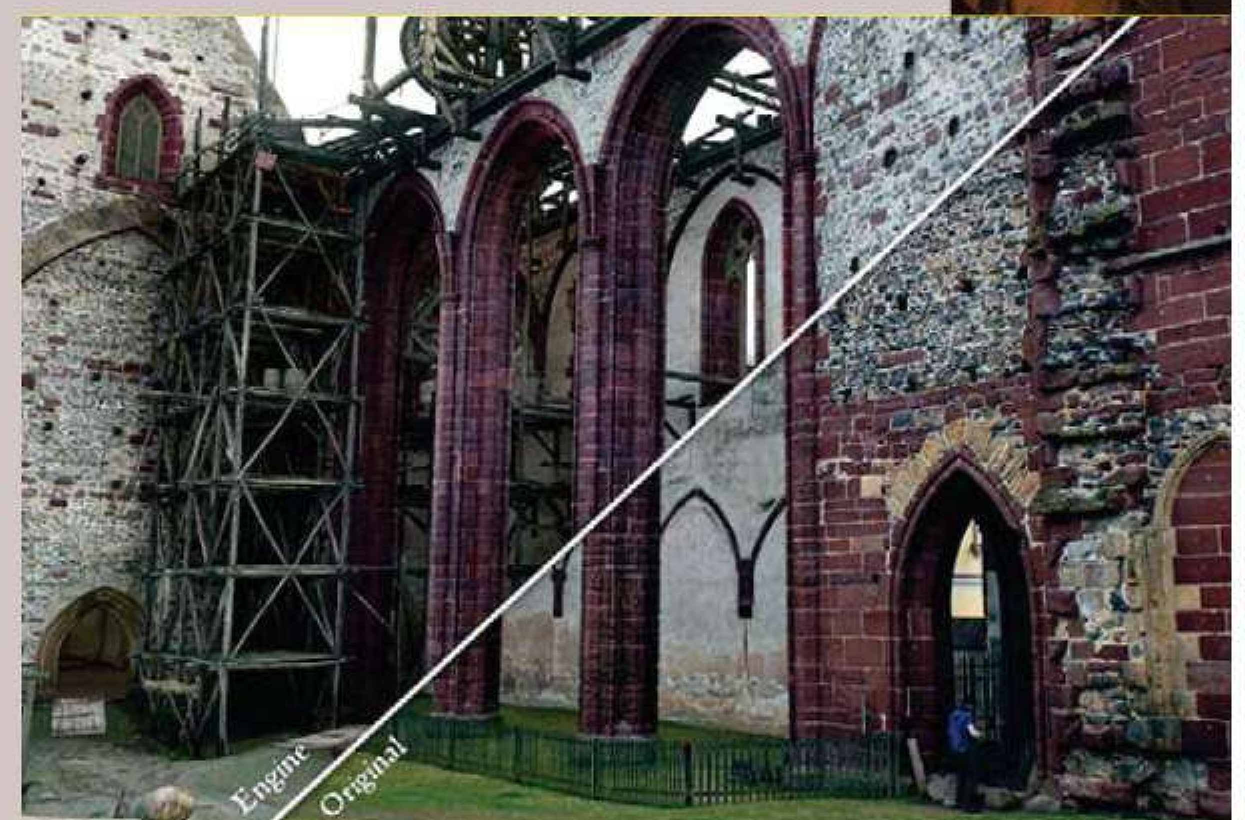
¿Cómo se justifica el hecho de que los jugadores tomen decisiones muy distintas y el resultado final sea el mismo?



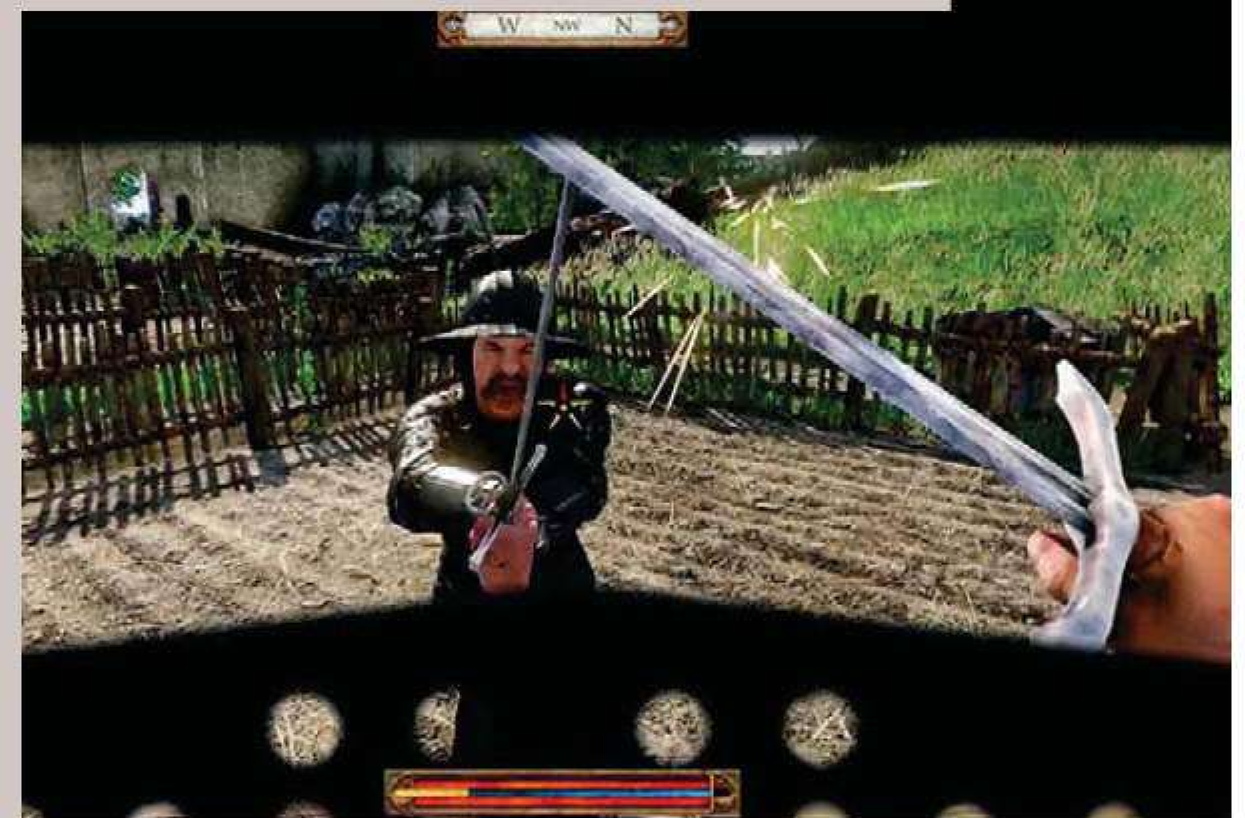
LA OBSESIÓN POR OFRECER UNA **EDAD MEDIA REALISTA**

La mayoría de juegos de rol, por no decir absolutamente todos, tienen un punto en común: la fantasía. Lo normal es que nuestro héroe sea capaz de lanzar hechizos y realizar todo tipo de proezas fuera del alcance de los simples mortales para enfrentarse a todo tipo de criaturas, desde goblins, trolls o pequeños enanos hasta gigantescos dragones que escupen fuego.

Lo mismo se podría decir de los argumentos, que suelen situarnos como salvador de la humanidad, como última esperanza que nos libre de un mal ancestral, como destructor de dioses o vaya usted a saber qué otros épicos cometidos. Sin embargo, *Kingdom Come: Deliverance* ha optado por ofrecer un mundo tremendamente realista, en el que todos y cada uno de sus apartados se ajustan a la realidad de la época.



Los escenarios cuentan con edificios de la época recreados al detalle. Aquí vemos las dos versiones: la del juego tal y como era en 1403 y la de la realidad actual.



Los combates alcanzan un realismo enfermizo. Si, por ejemplo, queremos mejorar nuestra defensa con un yelmo, nuestra visión se verá afectada de forma notable.



La música ha sido grabada con una orquesta sinfónica como en el siglo XV, con instrumentos de la época y un estilo similar al de aquellos tiempos.

Es que son hechos históricos. La historia principal debe acabar así porque no podemos cambiar la historia. Las misiones secundarias, eso sí, podrán acabar de formas diferentes, como provocar que muera un personaje que ya no nos podrá ofrecer nuevas misiones más adelante, por ejemplo.

¿Habéis pensado en una versión para PS VR?

Lo pensamos en un principio, pero los movimientos tan realistas que hemos incluido en los combates, al montar a caballo, etc... provocarían demasiados mareos con PS VR.

El juego tiene un nivel de dificultad bastante alto. ¿Habéis pensado en incluir algún modo más fácil para jugadores menos "hardcore"?

No, sólo hay un nivel de dificultad. Sin embargo, piensa que la demo que habéis jugado no incluye las horas previas de juego, en las que hay tutoriales, misiones más asequibles, etc... por lo que os habéis saltado la curva de aprendizaje. Eso sí, nunca será un juego fácil, ni mucho menos. Lo que pretendemos es que los jugadores sean cautelosos, que piensen sus siguientes movimientos, no que simplemente afronten las batallas machacando botones. Aún así, los jugadores tendrán mucha libertad, por lo que muchas de las batallas, incluidas las más grandes e importantes para la trama, se podrán resolver mediante diálogos y otras misiones secundarias sin necesidad de luchar.

Dadas las limitaciones de hacer un juego realista, sin paisajes imposibles de fantasía, ¿no os da miedo que los jugadores sientan que la exploración es algo más repetitiva?

Al hacer un juego de fantasía siempre puedes crear la historia primero y luego añadir un castillo con 50 torres para hacerlo bonito. Nosotros, en cambio, lo hemos tenido que hacer al revés. Primero tenemos un escenario, con edificios y acontecimientos reales, y luego hemos creado misiones secundarias únicas que esperamos que resulten inmersivas. Así, es cierto que no tenemos una cueva de trolls cada 20 metros, pero también hemos hecho concesiones al realismo por cuestiones jugables, como bosques en los que encontrar tesoros, campamentos de bandidos, etc... que esperamos que sean satisfactorios para los jugadores. Yo lo compararía con propuestas como la de *Red Dead Redemption*, con un gran escenario en el que no tienes una mazmorra generada aleatoriamente cada pocos pasos.

¿En ningún momento habéis tenido la tentación de incluir elementos de fantasía?

No, de hecho es algo con lo que hemos hecho parodia. Hay una misión en la que debes crear una poción mágica, por ejemplo. Pero no, desde el primer día supimos que queríamos hacer un juego realista porque era algo que nadie había hecho hasta el momento y ahí radica nuestro principal argumento jugable.

Borja Abadie
@xxxxxxxx

Senua, Yuji Naka y la clase media

Desde que se anunció *Hellblade: Senua's Sacrifice* me sentí irremediablemente atraído por la propuesta de Ninja Theory. No era tanto por lo buena que me pareció su versión del universo *DmC*, especialmente en lo jugable, o por el grato recuerdo de *Enslaved: Odyssey to the West*, que también. Más bien fue su autodenominado estilo "indie triple A" lo que llamó mi atención. Por eso, no sólo decidí que quería analizarlo sino que hice todo lo posible para visitar el estudio en Cambridge (Inglaterra) y así conocer de primera mano a sus creadores para comprobar qué narices era aquello de un juego independiente triple A.

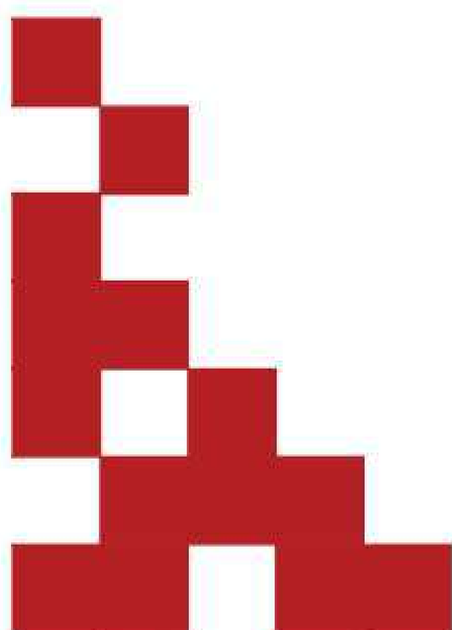
El equipo de desarrollo de *Hellblade* ha rondado las 20 personas en sus momentos más álgidos. Si tenemos en cuenta que los desarrollos triple A reúnen a equipos de hasta más de 300 personas o que grandes éxitos indie se han llevado a cabo con equipos de 2 o 3 personas, ¿en qué lugar se encuentra lo último de Ninja Theory? Pues en la clase media. Los más jóvenes del lugar nunca habrán oído hablar de semejante concepto, pero los catálogos de PS One y PS2 estaban plagados de este tipo de juegos que, sin el presupuesto de las grandes producciones de la época, ofrecían un acabado técnico y jugable más que digno. La clase media se trata, básicamente del territorio que debería existir entre los estudios indie que no tienen un duro y hacen sus juegos al estilo 16 bits y el área dominada por gigantes que cuentan con ríos de dinero para hacer el nuevo *Call of Duty*.

Corría el año 2011 cuando Cliff Bleszinski, creador de *Gears of War* vaticinó la muerte de la clase media en videojuegos. Obviamente, sus declaraciones no eran 100% ciertas, puesto que también hemos disfrutado de fenómenos AA como *Dark Souls*, por poner un ejemplo, durante estos años. Sin embargo, el responsable del defenestrado *LawBreakers* tenía mucha razón. Los juegos de clase media son una fauna en peligro de extinción y, como siempre, los más perjudicados con su desaparición seremos los jugadores. Por eso celebro tanto la aparición de *Hellblade*, sus buenas ventas y la ristra de premios que están recibiendo, porque su éxito es la prueba viviente de que los desarrollos de clase media son posibles en esta industria.

EL ÉXITO DE *HELLBLADE* ES LA PRUEBA VIVIENTE DE QUE LOS DESARROLLOS DE CLASE MEDIA SON MUY POSIBLES.

El talento siempre será lo más importante en la creación de videojuegos, pero el dinero también es muy importante. Es lo que te permite comprar talento, contar con equipos de desarrollo más grandes que sean capaces de gestar aventuras impresionantes. Eso sí, hablando con Tameem Antoniades, líder de Ninja Theory, me confirmó que, haciendo cuentas, descubrieron que tenían muchos gastos superfluos, la mayoría asociados con labores de marketing y puestos intermedios en el estudio, por lo que otra forma de hacer videojuegos es posible. Lo mejor de este universo de clase media es que son propuestas que difícilmente verían la luz en manos de las grandes distribuidoras. Y es que, hacer un juego sobre la psicosis no parece, a priori, un plato demasiado suculento. Es una apuesta demasiado arriesgada para ellos, ya que no cuenta con aliens, disparos, modo online, cajas de botín ni un plan de microtransacciones o DLCs con los que obtener dinero durante meses.

Toda esta situación me ha recordado el caso de Yuji Naka, que acaba de fichar por Square Enix. El creador de *Sonic*, *Nights into Dreams* o *ChuChu Rocket!*, entre otros hitos de Sega, montó su propio estudio en 2006 para buscar esa independencia creativa de la que probablemente no gozaba dentro del Sonic Team. Sin embargo, tras poco más de 10 años, ha decidido volver al redil de las grandes productoras, puede que desengañado por lo complicado que resulta triunfar sin el soporte financiero de una gran compañía. Yo, por mi parte, sólo deseo que los desarrollos de clase media, los AA, sigan creciendo con el ejemplo de *Hellblade* y que Yuji Naka, si quiere, se deje acurrucar en el cálido abrazo de Senua y los juegos de clase media. Le sentaría de lujo.



God Hand: el remaster que no llega

Cada vez que se ha anunciado un nuevo port/remaster de Okami, y ya llevamos dos, me he preguntado "¿Y para cuándo uno de God Hand?". La obra maestra de Clover Studio sufrió en su día los varapalos de una crítica que, salvo notables excepciones, no supo entender que detrás de una dificultad infernal, una cámara que te vendía vivo y unos gráficos con ciertas taras (aquellas paredes que desaparecían "mágicamente"), se escondía uno de los brawlers más profundos, apasionantes y cómicos de la historia. El juego de PlayStation 2 que IGN USA se atrevió a puntuar con un 3/10 (aunque luego tuvieran el cuajo de incluirlo entre los 100 mejores juegos de la plataforma) supuso el canto del cisne de Clover Studio. Shinji Mikami (dirección) y Atsushi Inaba (producción) acabarían largándose de Capcom para fundar Platinum Games poco después, donde nos brindarían joyas como *Bayonetta*, que heredó no pocos elementos de la aventura de Gene, incluyendo el bailecito en los créditos finales.

QUEREMOS UN *GOD HAND HD*, SÍ, PERO LO QUEREMOS DESPIADADO Y POLÍTICAMENTE INCORRECTO.

En mayo de 2008, durante un evento que Sega montó en Londres para presentar el trato de cuatro juegos que habían cerrado con la recién nacida Platinum Games, servidor tuvo la oportunidad de darle la carátula de *God Hand* a Inaba para que me la firmara. El tipo, literalmente, se carcajeó en mi cara (al igual que sus compañeros, sentados junto a él), supongo que porque no entendía los motivos por los que aquel "gaijin" amaba tanto un juego que fracasó estrepitosamente, tanto a nivel de crítica como de ventas. Pero el paso del tiempo, y el boca a boca, supo colocar en su sitio a un juego que, sin ser perfecto, está en el Top 3 de la historia de PlayStation 2 para muchos de nosotros. Ahora mismo conseguir una copia física sin que te claven en el mercado coleccionista no es sencillo, pero por fortuna Capcom lo rescató años más tarde para la Store de PlayStation 3, y en varias ocasiones se saldó a precios de escándalo, lo que ayudó a popularizar *God Hand* entre todos aquellos que se lo perdieron en su momento, quizás por hacer caso a las malas críticas o porque las malas ventas iniciales desanimaron a Electronic Arts, distribuidor del juego en España, a importar más copias.

Jugar al original tiene su encanto, pero seguro que no soy el único que vendería parte del hígado por poder disfrutar de una remasterización HD de *God Hand* con una cámara decente. No necesita más. Es cierto que su dificultad era infernal (sobre todo por la aparición, de manera aleatoria, de aquellos demonios que te crujían la cara…y toda la partida), pero lo compensaba con creces con una música deliciosa, un repertorio de golpes y llaves customizables a un nivel que no hemos vuelto a ver (dos generaciones después) y sobre todo, con un sentido del humor inédito en el género. Sartenes cayendo del cielo (literalmente), un comando de Power Rangers de tamaño XS, un tipo disfrazado de gorila disfrazado a su vez de luchador de "pressing catch", carreras de chihuahuas mutantes… todo ello mezclado con una épica a lo Hokuto No Ken/Puño de la Estrella del Norte. ¿Quién podía resistirse ante algo así?

La inexistente (por no decir otra palabra más contundente) relación de Platinum Games y Mikami con sus antiguos jefes de Capcom hace más que improbable que veamos al equipo original reuniéndose de nuevo para remodelar *God Hand*, pero nos conformaríamos con una "puesta a punto" a manos de cualquier otro equipo, siempre y cuando no traicionen el espíritu del original. Queremos un *God Hand HD*, sí, pero lo queremos despiadado y políticamente incorrecto. Hasta entonces, nos tocará bregar con el gran clásico maldito de PS2 con todas sus virtudes y defectos. Y llevamos así once años. Podemos esperar otros once, si es preciso.

Bruno Sol
@YeOldeNemesis





CÓMO SOBREVIVIR A METAL GEAR SIN HIDEO KOJIMA

METAL GEAR SURVIVE

La saga sigue su curso sin Kojima con este polémico "spin-off" que cambia por completo el estilo de juego. Nosotros hemos jugado a la beta, al modo Historia y hemos entrevistado a su productor para comprobar si la polémica es razonable o cosa de "haters".


La Mother Base de *MGS V* ha sido transportada a un universo paralelo repleto de zombis en *MG Survive*.




Aunque la infiltración tendrá su hueco en el modo historia, habrá más acción que en otros *Metal Gear*.

PS4 | **KONAMI** | **AVENTURA DE ACCIÓN** | **22 DE FEBRERO**

La sombra de Hideo Kojima es alargada y la legión de fans del genio nipón le sigue ciegamente. Por eso, y porque Konami no tuvo precisamente mano izquierda con el asunto *P.T.* ni con *MGS V: The Phantom Pain*, no nos extraña demasiado que los usuarios no hayan visto con muy buenos ojos el lanzamiento de esta nueva entrega de la saga. Lo primero que hay que dejar claro, algo que la propia compañía ha reconocido que no supo hacer muy bien, es que *Metal Gear Survive* es un spin-off en toda regla. Y es que, no sólo nos sitúa en un universo paralelo que poco o nada tiene que ver con otras entregas de la saga a nivel argumental, sino que también supone un cambio jugable realmente notable. Echando un vistazo a la historia de la saga, eso sí, tampoco deberíamos tirarnos de los pelos por muy amantes que seamos de las aventuras de Snake ya que hemos visto de todo durante estos treinta años de historia de *Metal Gear*: juegos de acción, de estrategia por turnos con cartas,...

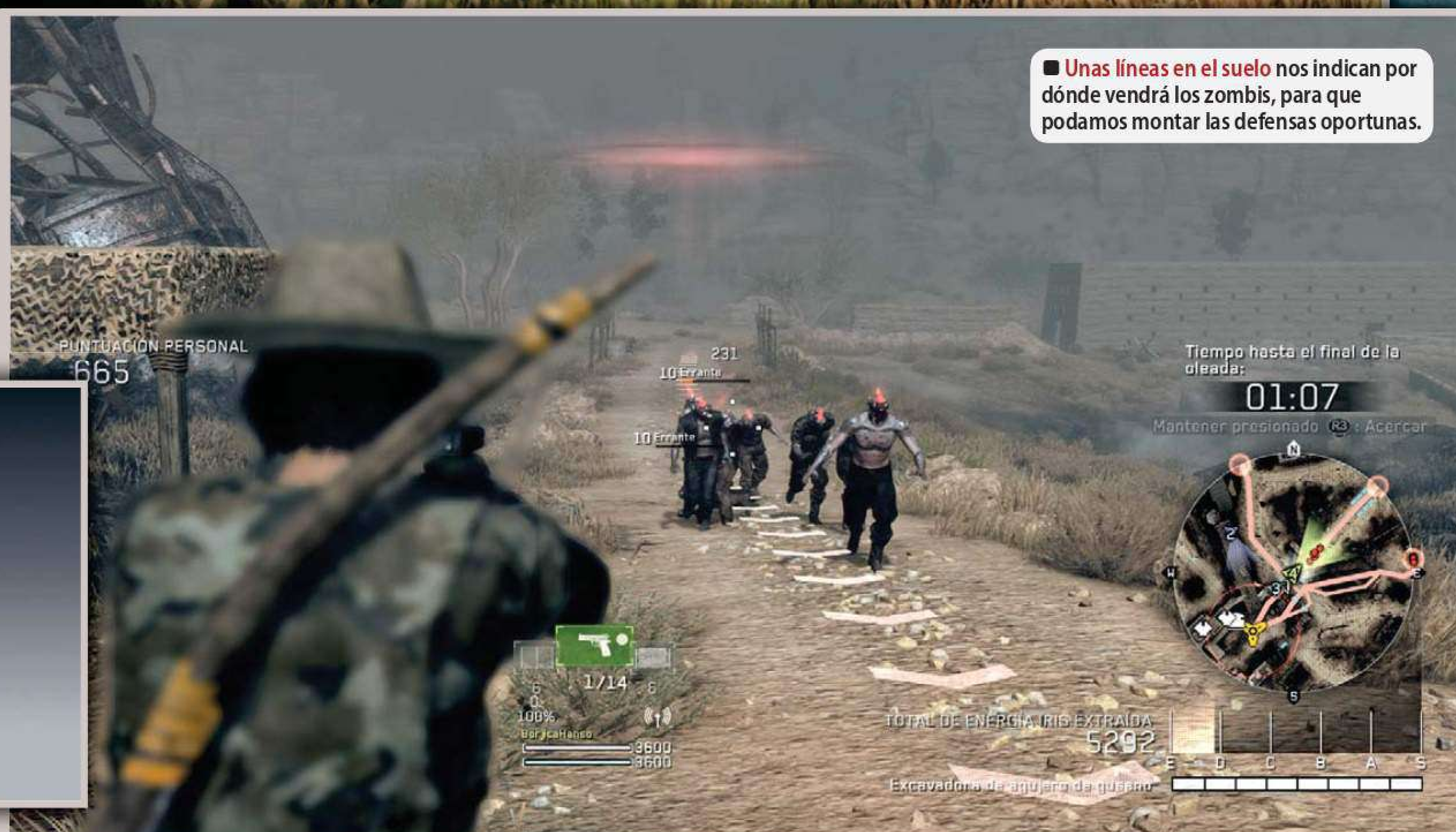
El argumento de *MGS* nos pone en la piel de uno de los soldados de la Mother Base que, entre los acontecimientos de *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain* es atrapado por un agujero de gusano que le transporta, junto a otros miembros de Militaries Sans Frontières y objetos del escenario, hasta un universo paralelo repleto de criaturas de estilo zombi. Los más puristas dirán que menudo sacrilegio, pero en el fondo de su





La obtención de recursos será la clave de nuestra supervivencia. Hay que buscar comida, agua y materiales.





Unas líneas en el suelo nos indican por dónde vendrá los zombis, para que podamos montar las defensas oportunas.



Los puristas de la saga dirán que el argumento de *Survive*, con universos paralelos y zombis es un sacrilegio, pero podría haberlo firmado Kojima perfectamente.

corazón deberían saber que es una historia que perfectamente podría haber firmado el propio Kojima, que ya declaró en más de una ocasión su interés por hacer un juego con zombis. El escenario de juego también está basado en *The Phantom Pain*, con una versión más oscura de Afganistán, pero con un acabado gráfico muy similar. El motor Fox Engine ha sido, una vez más, el elegido por el estudio de desarrollo, aunque el resultado final por lo que hemos podido ver hasta ahora es ligeramente inferior en algunos aspectos a lo que vimos en la última entrega liderada por Kojima. Esto se podría deber, con bastante seguridad, tanto al carácter cooperativo de la aventura como, sobre todo, a la cantidad de personajes que pueden aparecer en pantalla, con decenas de zombis pululando por los escenarios.

La supervivencia, en su máxima expresión, será la verdadera clave jugable. No sólo tendremos que sobrevivir a las hordas de zombis sino que también tendremos que procurar que los medidores de hambre y sed de nuestro personaje no nos lleven directos a la tumba. Así, lo primero será cazar animales salvajes para cocinar su carne, encontrar agua potable y curar nuestras heridas y enfermedades para poder luego enfrentarnos a los zombis. Hay que diferenciar, eso sí, el modo individual del cooperativo. En el modo para un jugador seguiremos una historia con personajes secundarios y secuencias cinemáticas. Tendremos que explorar los escenarios en busca de misiones y todo tipo de recursos para fortificar lo más posible nuestro campamento base. Aunque habrá momentos en los que tendremos que enfrentarnos a decenas de zombis o defender nuestra posición colocando todo tipo de fortificaciones y objetos defensivos (como vallas, trincheras, trampas,...) nuestra sensación cuando pudimos jugarlo es

MÁS ALLÁ DE LA SAGA PRINCIPAL



1


2


3


4


5


6


7



8



Aunque a muchos *MG Survive* les parece sacrilegio, la verdad es que la saga ha estado plagada de spin-off de todo tipo durante la etapa de Kojima al frente de *Metal Gear*.

1 METAL GEAR SOLID. En esta aventura de Game Boy Color, subtitulada *Ghost Babel* en su versión japonesa, debíamos acabar con un grupo terrorista del África Central.

2 MG RISING REVENGEANCE. Este spin-off de PS3, desarrollado por Platinum Games, es un "hack and slash" que se llevó muchas críticas tras su anuncio. Finalmente, fue un juego notable.

3 MGS PORTABLE OPS. Este juegazo de PSP se desarrolla años después de *MGS3: Snake Eater* añadiendo personajes que podíamos reclutar y controlar en las misiones.

4 MGS PORTABLE OPS PLUS. Esta expansión, que se lanzó por separado, eliminaba el modo historia y apostaba por las misiones generadas aleatoriamente y nuevos modos online.

5 SNAKE'S REVENGE. Esta aventura de NES, secuela no oficial del primer *Metal Gear*, llegó sólo a Europa y EE.UU. y no contó con la participación de Hideo Kojima.

6 MGS PEACE WALKER. Esta obra maestra, uno de los mejores juegos de PSP, mezclaba la acción e infiltración de siempre con la gestión de nuestra Mother Base.

7 METAL GEAR ACID. Este juego de acción por turnos y cartas coleccionables es una rareza en la saga para PSP, pero nos encandiló por su componente táctico y su modo versus.

8 METAL GEAR ACID 2. Esta secuela llegó con nuevos gráficos, más modos y unas gafas 3D rudimentarias para ver el juego en tres dimensiones en PSP.

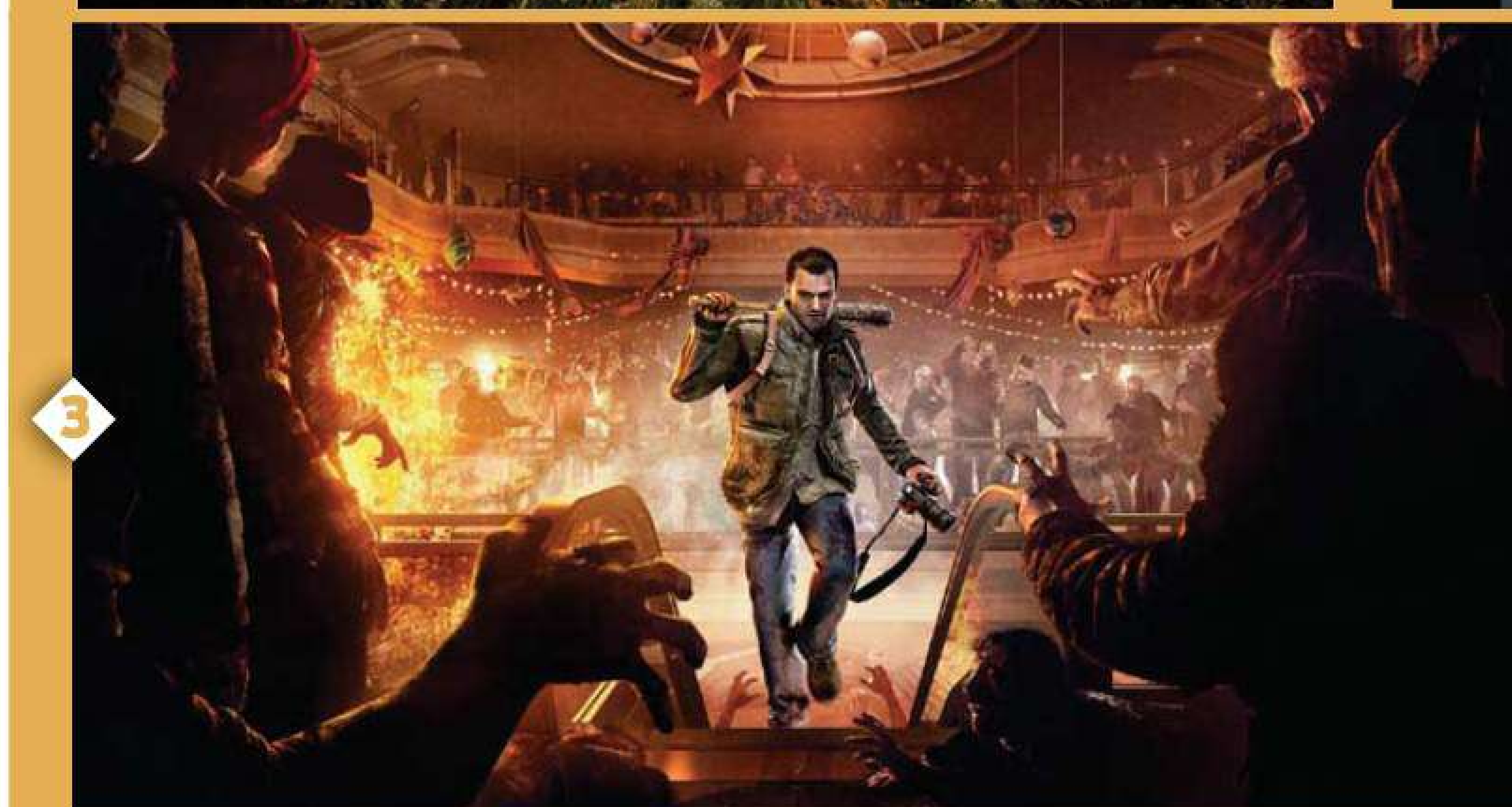
que el sigilo tendrá un poco más de importancia que en el modo cooperativo. Así, en el modo multijugador, nos tocará defender una posición junto a tres amigos. Antes de cada oleada, eso sí, dispondremos de unos valiosos minutos para organizar nuestra defensa colocando elementos para ralentizar el avance de los zombis o para acabar con ellos, como torretas y todo tipo de trampas.

Durante los intermedios entre oleadas también podremos completar pequeñas misiones secundarias que nos otorgarán recompensas como munición para nuestras armas de fuego o incluso poder hacernos con un par de Walker Gears, que nos facilitarán mucho las cosas frente a la siguiente tanda de enemigos. Es todo un acierto, aunque al principio pueda resultar frustrante, el hecho de que todas nuestras fortificaciones y elementos defensivos desaparezcan del escenario al acabar cada oleada, lo que nos obliga a planificar muy bien qué queremos utilizar en cada oleada y a reservarnos los mejores artilugios para la última avalancha de zombis. La creación de objetos será otro de los pilares fundamentales sobre los que se asentará esta nueva propuesta. Antes, eso sí, habrá que hacerse con los materiales necesarios saqueando los escenarios. Conseguir los mejores materiales »

HORDAS DE SURVIVALS









El subgénero de los survival con zombis lleva muchos años copando las listas de éxitos, pero la fórmula no parece agotarse y en PS4 ya contamos con unos cuantos exponentes.

1 DYING LIGHT: THE FOLLOWING. Desarrollado por Techland, creadores de *Dead Island,* en esta expansión disfrutamos de nuevos personajes, armas y de vehículos con los que atropellar zombis.

2 THE FOREST. Esta prometedora propuesta nos obligará a sobrevivir en un oscuro bosque construyendo refugios y lidiando con unos mutantes que harán gala de una IA genial.

3 DEAD RISING 4. Las aventuras de Frank West dejan a un lado la supervivencia y optan por un estilo arcade en el que acabar con zombis usando armas muy locas.

4 FORTNITE. Lo último de Epic es lo más parecido a *MGS* del panorama actual. También se juega con 4 jugadores y hay que construir refugios para sobrevivir a las hordas de zombis.







Un completo sistema de mejoras y decenas de armas con distintos grados de rareza pondrán la guinda a una propuesta jugable más compleja de lo que esperábamos.

» nos obligará a adentrarnos en las zonas más peligrosas del mapeado y a abrir unos contenedores completando un minijuego en el que, si fracasamos y hacemos demasiado ruido, los zombis de la zona acudirán en masa a por nosotros. Un completo sistema de mejoras para nuestro personajes, con montones de habilidades desbloqueables tanto para las armas cuerpo a cuerpo (que por cierto serán las que más tendremos que usar), las de fuego o nuestros atributos de supervivencia, como salud, resistencia,... pondrá la guinda a una propuesta jugable que nos ha parecido mucho más completa y compleja de lo que esperábamos. También nos ha gustado mucho el hecho de que tanto los objetos como el estado de nuestro personaje, sea positivo o negativo, se comparta entre ambos modos de juego (campaña y cooperativo) algo que nos obliga a andarnos con mucho ojo en ambas modalidades.

El buen sabor de boca que nos ha dejado *MetalGear Survive* tras jugar a la beta y al modo historia no es, sin embargo perfecto. La historia no parece tener un argumento muy atractivo, aunque aún tenemos mucho por jugar para tenerlo claro. Pero lo que menos nos ha gustado es que el modo cooperativo parece, a priori, demasiado repetitivo. Si todas las misiones consisten en defender un lugar de las hordas de zombis es muy probable que acabemos hartos. El modo historia, que parece que mezclará misiones con más sigilo, exploración y otras misiones del estilo del modo cooperativo, parece más variado. Lo que tenemos claro es que *Metal Gear Survive* no es, ni de lejos, tan nefasto como muchos pronosticaron viendo un vídeo y que, al menos nosotros, estamos deseando echarle el guante.



YUJI KOREKADO
Producer de Metal Gear Survive

"Pensamos que sería divertido utilizar las mecánicas de Metal Gear en un cooperativo"

Debe resultar difícil continuar la saga sin Kojima, pero el productor de *MGS*, experto en programación, lleva involucrado en la saga desde la primera entrega.

¿Cómo describirías *Metal Gear Survive*?
Es un juego de acción, un spin-off basado en las secuencias de acción de *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain.*

¿Cómo surgió la idea de hacer un *Metal Gear* con zombis?
Quisimos crear un juego en el que pudieras colocar fortificaciones y unidades de defensa donde quisiéremos , pero descubrimos que los enemigos humanos no funcionaban demasiado bien con ese tipo de mecánica. Así que pensamos: ¿y si utilizamos algún tipo de criaturas? Tener enemigos no humanos fue, por tanto, nuestra primera decisión.

> **"Pensamos que los zombis quedaban fuera de lugar en la tradición de la saga. De ahí lo de este universo paralelo"**

Sin embargo, pensamos que este tipo de enemigos quedaría fuera de lugar en la tradición de la saga, por lo que se nos ocurrió este universo paralelo al otro lado de un agujero de gusano. Después de eso decidimos crear una historia que girase en torno a la supervivencia en un entorno hostil y a cómo encontrar el motivo por el que todo esto ha sucedido.
Desde el punto de vista de la jugabilidad, pensamos que sería divertido que los jugadores pudiesen usar armas, mecánicas, objetos, etc… de pasadas entregas de la saga con otros jugadores en un modo cooperativo. Para justificar todo eso, desde el plano argumental, hicimos que objetos de varias épocas y lugares fuesen succionados por los agujeros de gusano y llevados a este universo paralelo. Así que ya veis, los enemigos, el mundo y la naturaleza misma de este nuevo universo fueron creado alrededor de los elementos jugables.

¿Cuáles son las diferencias entre el modo individual y el cooperativo para 4 jugadores?
Metal Gear Survive está construido para proporcionar una progresión continuada entre ambos modos de juego. El progreso, los materiales y los objetos que hayamos construido se mueven con el personaje de un modo al otro. En el Modo Historia avanzamos completando misiones principales y secundarias mientras que en el cooperativo nos enfrentamos a hordas de enemigos en un mapa concreto para obtener las mejores recompensas del juego.

¿Tendrá cooperativo local o será un juego sólo online? Y hablando de esto, ¿será obligatorio estar conectados online incluso en el modo para un jugador?
Sí, habrá que estar conectado online en todo momento. Esta exigencia se ha construido para proporcionar una integración total entre el modo individual y el cooperativo y para, además, permitirnos proveer al juego con nuevos contenidos constantemente tras su lanzamiento.

¿Cómo de complejo será el sistema de creación de objetos?
Hay dos tipos de creación. Por un lado tenemos la comida, que se obtiene al cazar a los animales salvajes y después cocinarlos. Podréis usar recetas que encontréis o crear las vuestras propias a la hora de cocinar. En cuanto a la creación del equipamiento y las armas, antes tendréis que obtener los materiales apropiados y conseguir las recetas de cada objeto. Las recetas más avanzadas se obtendrán en las partidas cooperativas.

¿Y qué nos podéis decir sobre las mecánicas de supervivencia? Hemos visto medidores de sed, hambre, cansancio, pero… ¿hasta dónde pensáis llegar en este sentido?
Actualmente estamos en la fase de equilibrado, pero la primera vez que a nuestro personaje le entra hambre puede resultar abrumador. Sin embargo, puedes sembrar maíz en el campamento base así como construir todo tipo de edificios y vallados en los que criar ganado si los extraemos utilizando el ya clásico globo Fulton. Así que el hambre es un elemento mucho más sencillo con el que lidiar una vez que hemos sobrepasado la primera mitad de juego. La primera vez, eso sí, puede resultar un verdadero reto y, si no nos andamos con ojo, podemos morir de hambre. Asegurar el alimento y el agua será un elemento muy importante.

> **"Asegurar el alimento y el agua será muy importante para la supervivencia, pero podremos cultivar maíz, criar ganado…"**

¿Cómo habéis equilibrado las mecánicas de combate e infiltración? Parece que, cuando una horda de enemigos está viniendo a por nosotros la mejor opción siempre va a ser disparar, en lugar de coger nuestros binoculares, señalar a los zombis y tratar de pillarlos por la espalda, como en otros *Metal Gear*.
Dependerá del estilo de juego de cada uno, pero en el modo individual habrá recompensas por acabar con los enemigos sin ser descubiertos y en el modo cooperativo nuestra evaluación mejorará si hemos ayudado a otros jugadores sin ser vistos.

Por lo visto hasta ahora, parece que siempre tendremos que recolectar materiales y construir entre las distintas oleadas y luego dedicarnos a acabar con los enemigos según llegan. ¿Veremos otros modos cooperativos distintos?
Nuestro plan es incluir distintos tipos de misiones y añadir incluso más después del lanzamiento del juego. Habrá misiones diarias y semanales, nuevos escenarios, nuevos modos de juego y mucho más para lograr que *Metal Gear Survive* sea un juego al que podrás jugar durante mucho tiempo. También tenemos pensado lanzar eventos temporales y todo tipo de actualizaciones. Además, en el modo cooperativo hay distintas misiones en cada mapa.

> **"Tras el lanzamiento habrá nuevas misiones, modos de juego, escenarios,… para hacer que *MGS* dure muchos meses"**

¿Estáis pensando incluir algún tipo de microtransacciones o cajas de botín?
No habrá ningún tipo de cajas de botín y no habrá microtransacciones a lo "pay-to-win", pero sí que habrá elementos estéticos como los accesorios de *Metal Gear Online* o el FOB de *MGS V: The Phantom Pain.*

¿Cuál es el mayor reto al que os habéis enfrentado al desarrollar *Metal Gear Survive*?
Hemos pasado mucho tiempo creando un sistema de juego, tanto en el modo individual como en el cooperativo, basado en un juego de acción altamente estratégico en el que pudieras colocar con total libertad objetos de defensa y fortificaciones. Afortunadamente, estamos recibiendo un "feedback" muy positivo de la gente que ya ha experimentado ambos modos, así que esperamos que la mayoría de la gente juegue a ambos modos.

2018 SERÁ EL AÑO DE LA CONSAGRACIÓN DE PS VR

EL AÑO DE PlayStation® VR

Un año y medio después de su lanzamiento, PlayStation VR ya ha dejado de ser una "curiosidad" para convertirse en una tecnología que cada vez disfrutan más jugadores y cuyo catálogo no para de crecer. Ajustaos el visor que aquí os presentamos algunos de sus éxitos más inminentes.

LOS IMPRESCINDIBLES PARA TU PS VR



Unó de los mejores juegos de terror de PS4 puede ser disfrutado íntegramente con PS VR. Una experiencia que no deberías perderte... si es que te atreves, claro.



El mejor juego de acción exclusivo de PS VR hasta la fecha utiliza un periférico especial, el aim controller, que logra que estos tiroteos sean aún más inmersivos.



Uno de los RPG más mastodónticos de la historia ahora puede disfrutarse con PS VR. Decenas de horas de diversión y aventura.



El mítico shooter se reinventa para PS VR ofreciéndonos una experiencia igual de espectacular, furiosa y trepidante.



Un inquietante juego de terror ambientado en un manicomio que funciona como precuela del "survival horror" de PS4 *Until Dawn*.



Un terrorífico arcade de disparos sobre raíles que aprovecha muy bien la tecnología para brindarnos horas de diversión.



PS VR también es toda una experiencia en juegos de velocidad. Hemos elegido DriveClub pero también tenéis *DIRT 4, GT Sport*...



Un shooter con alma de puzle (¿o es al revés? encabeza nuestros recomendados en lo que a juegos "indie" se refiere, pero hay muchos más.

La realidad virtual de Sony ha llegado para quedarse. Tuvo unos comienzos titubeantes, en los que tuvo que luchar contra su precio inicial (400 euros es una suma más que respetable para muchos bolsillos), su limitado catálogo inicial y la lógica desconfianza que genera en el "consumidor medio" un salto tecnológico de esta magnitud. Pero un año y medio después de su lanzamiento, Sony ha logrado vender más de dos millones de dispositivos de PlayStation VR a nivel global. Una cifra más que respetable que no parará de crecer en los próximos meses, gracias a un parque establecido de cerca de 71 millones de PS4 en todo el mundo. Y en cuanto a las ventas de juegos de PlayStation VR, la compañia ha confirmado que ya ha vendido 12,2 millones de juegos que hacen uso de esta tecnología.

PlayStation VR ya ofrece un catálogo que ronda los 150 juegos. Tenemos títulos de todos los géneros que podías imaginar. Evidentemente, por las características de la tecnología, los que mejor se adaptan son los géneros que explotan la vista en primera persona. En este sentido tenemos shooters como *Farpoint*, que además hace uso de un periférico en forma de rifle , el Aim Controller, que nos sumerge todavía más en estos futuristas tiroteos. Pero hay muchos más: *Doom VFR, Until Down: Rush of Blood, Arizona Sunshine*... Y en los próximos meses la nómina no parará de crecer, con el inminente *Bravo Team* de Supermassive Games, *Alvo* (una especie de Counter Strike para PS VR) o *Time Carnage*, título que nos trae Avance Discos en el que nos enfrentaremos a dinosaurios, zombis y robots... ¡todo en un mismo juego!

La velocidad es otro género que saca buen partido de PlayStation VR. Ya tenemos buenos exponentes como *DtiveClub VR*, el modo adaptado de *Gran Turismo Sport, DiRT 4 VR, Moto Racer 4* o la actualización para PS VR de *WipeOut Omega Collection*. Pero si no os basta con sentiros dentro del vehículo y además queréis disparar desde su cabina, PlayStation VR nos ofrece múltiples opciones, desde pilotar un caza X-Wing hasta los futuristas tanques de *Battlezone*, las naves espaciales de *Eve Valkyrie* o los mechas de R*IGS*. Y dentro de poco podremos pilotar drones en *Drone Fighters*, los robots de combate de *Zone of the Enders: The 2nd Runner MARS* o los aviones de *Ace Combat 7*. Y qué os vamos a contar de los juegos de terror. Jugar a *Resident Evil 7* con PlayStation VR es una experiencia que nadie debería perderse, a la que podéis sumar *The Inpatient, Here They Lie* o el prometedor *The Persistance* (que llegará en verano).

Con PlayStation VR hemos luchado contra dragones en Skyrim VR, hemos abatido bestias marinas junto a los protagonistas de *FFXV* y nos hemos metido en la piel de Lara Croft o en el traje de Batman, por poner algunos ejemplos. Y lo mejor es que esto es sólo el principio, porque como os decíamos al principio del texto, PlayStation VR ha llegado para quedarse. Y sirva como muestra no un botón, sino los 20 juegos que encontraréis al pasar la página. Y tranquilos, que en 2018 veremos muchos más.

EL MEJOR PACK PARA INICIARSE EN PS VR

SI AÚN NO TIENES PLAYSTATION VR, ahora mismo tienes a la venta packs realmente atractivos. El más jugoso es éste, ya que por 399,99 euros tienes PlayStation VR, la cámara (que recordemos que es imprescindible para que PS VR funcione), Gran Turismo Sport y PlayStation VR Worlds, que incluye 5 experiencias pensadas para introducirse en la RV. Hay otros packs pensados por si ya tuvieras la cámara. Y es recomendable también tener dos mandos Move.



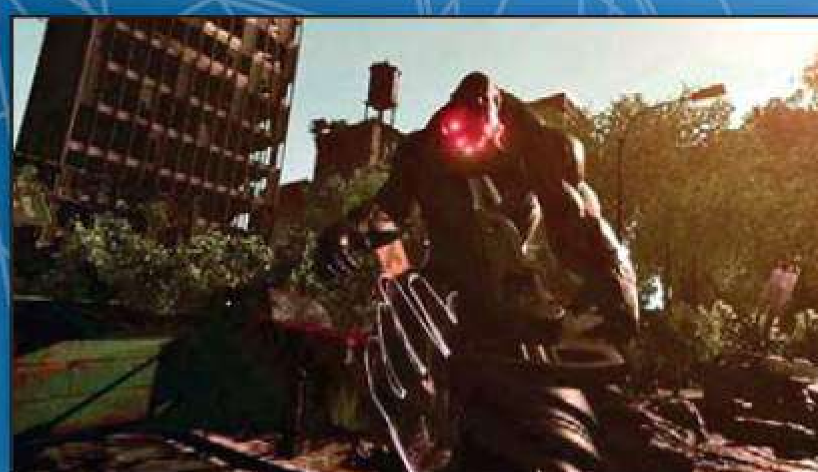




ACE COMBAT 7

PS4 PROJECT ACES ACCIÓN POR DETERMINAR

La nueva entrega de la saga *Ace Combat* se ha hecho esperar, pero tiene motivos de peso: *Ace Combat 7* aspira a ser el título más espectacular y completo de esta veterana serie, además de suponer su primera incursión en la realidad virtual. EL VR Mode de *Ace Combat 7* tendrá contenido exclusivo y misiones propias, de forma independiente del resto del juego. En él podremos contemplar los aviones a escala real, un elemento impresionante a la hora de jugar. Ver volar a nuestro lado un imponente F-2A o un Su-35 va a ser toda un experiencia; al igual que observar el nivel de detalle del la cabina: los indicadores y paneles, las gotas de agua resbalando sobre el parabrisas, la luz a través del visor... Una gozada con un control muy accesible, y visión de 360 grados para seguir los objetivos al mover la cabeza.









TIME CARNAGE

PS4 AVANCE DISCOS ACCIÓN 23 DE MARZO

¿Una cacería intertemporal? ¡Dónde hay que apuntarse! A lo largo de 16 niveles, *Time Carnage* nos llevará a escenarios de todas las épocas: desde la era de los dinosaurios hasta las ciudades del futuro. Nuestro cometido será acabar con hordas de zombis, tiranosaurios, robots y todo tipo de enemigos. Menos mal que tendremos un arsenal bien "surtidito", con 25 armas de todo tipo.



TRANSFERENCE

PS4 UBISOFT THRILLER PSICOLÓGICO PRIMAVERA

Ubisoft Montreal y Spectrevision nos traerán esta primavera a PlayStation VR un thriller psicológico en el nos perderemos en la funesta historia de obsesión de un hombre explorando una recreación digital de sus recuerdos. Desentrañaremos el misterio que gira en torno a una familia desestructurada a través de una narrativa en la que nuestras decisiones determinan el curso de la trama.



DRAGONFLIGHT VR

PS4 BLACKTHORN MEDIA ACCIÓN 2018

Volar a lomos de un dragón es algo que hemos hecho en varios juegos, pero nunca en uno de PS VR. Detrás de *Dragonflight* ha están los responsables de CGI de películas como *Matrix* o *Harry Potter*, algo que evidencia la espectacularidad del juego: volamos a través de cañones y montañas, librando combates contra otros dragones o calcinando fortalezas y castillos.



BLOOD AND TRUTH

PS4 SONY ACCIÓN 2018

SIE London Studios nos va a ofrecer un juego de acción exclusivo de PS VR inspirado en la experiencia *The London Heist*, incluida en *PlayStation VR Worlds*. En la piel del soldado de élite Ryan Marks tendremos que patearnos los bajos fondos londinenses para salvar a nuestra familia de un despiadado grupo criminal en un trepidante desarrollo repleto de acción y persecuciones.







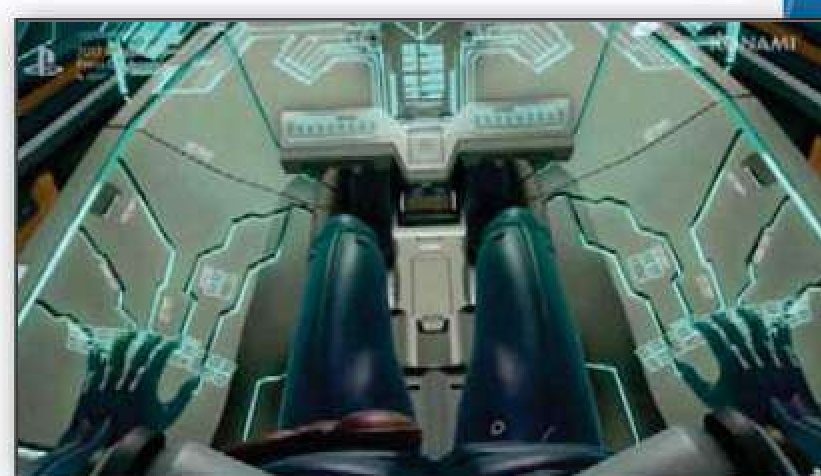


BRAVO TEAM

PS4 | SUPERMASSIVE GAMES | SHOOTER | 7 DE MARZO

Los creadores de la saga de terror *Until Dawn* cambian de género con este shooter subjetivo para VR. El juego nos pondrá al frente de un escuadrón de élite, con el que debemos combatir varias unidades terroristas en una ciudad ficticia de Europa del Este. *Bravo Team* podrá disfrutarse en solitario, pero el verdadero potencial del juego va a estar en su modo multijugador. La cooperación será esencial para seguir con vida, empezando por encontrar la mejor zona de cobertura, desde la que planear nuestra ofensiva. Elegir el mejor armamento va a ser fundamental en este modo cooperativo; por ejemplo, nuestro compañero puede "lanzarse" contra el enemigo con un fusil de asalto, mientras nosotros le cubrimos con un rifle de francotirador. *Bravo Team* saldrá a la venta en un pack junto al Aim Controller, el mando de Sony para shooters VR.



ZOE THE 2ND RUNNER MARS

PS4 | CYGAMES | ACCIÓN | 2º TRIMESTRE DE 2018

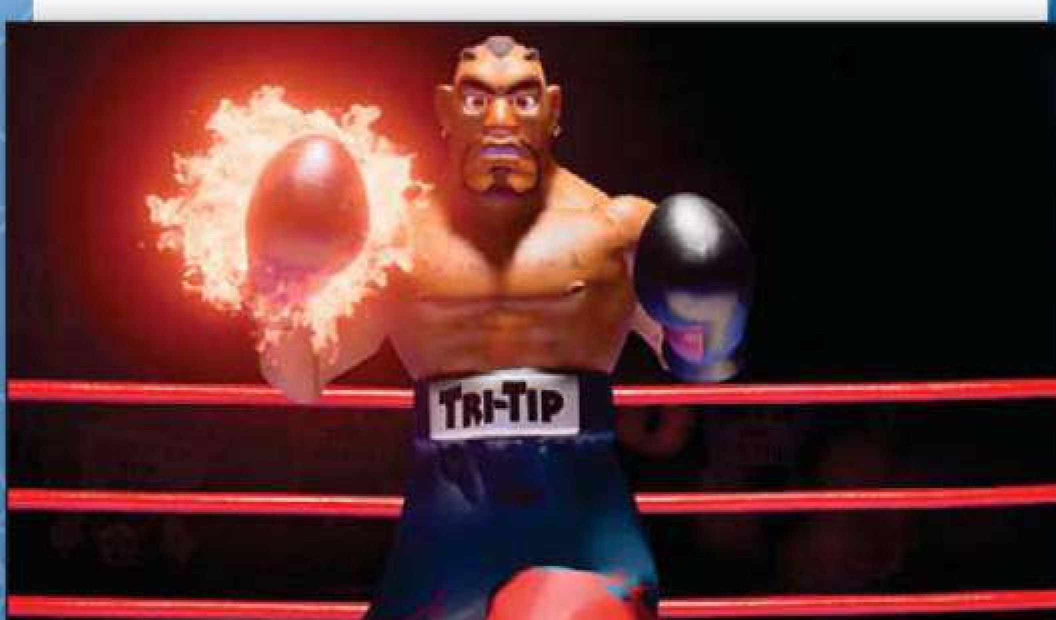
El clásico de PS2 regresa una vez más a las consolas, esta vez en una versión que aprovecha el potencial 4K de PS4 Pro. Si las peleas de mechas del *Zoe* "tradicional" eran en tercera persona, en el nuevo modo VR pilotaremos los robots en perspectiva subjetiva. Tomaremos los mandos desde la cabina del Jehuty, haciendo uso de su espada de energía, un cañón de rayos y múltiples armas secundarias.



INTRUDERS: HIDE & SEEK

PS4 | TESSERA STUDIOS | SURVIVAL HORROR | 2018

Un niño de 13 años llamado Ben pasa sus vacaciones en una idílica casa en el campo cuando, de repente, tres intrusos irrumpen en la vivienda y secuestran a toda su familia. Solos y sin ayuda, deberemos movernos sigilosamente por la casa para pasar desapercibido ante los malhechores y rescatar así a nuestros seres queridos. Un experiencia de terror psicológico desarrollada en España.



KNOCKOUT LEAGUE

PS4 | GRAB GAMES | DEPORTES | 2018

Teníamos muchas ganas de "echarnos al diente" un juego de boxeo en VR, y *Knockout League* es el candidato perfecto. Este arcade para un solo jugador nos "obligará" a hacer ejercicio: tendremos que usar todo el cuerpo para esquivar, bloquear y movernos sobre el ring. Al otro lado habrá boxeadores de lo más disparatado, incluyendo un pirata o un pulpo "reparteleches".



PIXEL RIPPED 1989

PS4 | PIXEL RIPPED INC. | AVENTURA | 2018

Hay clases tan "rollazo" que dan ganas de sacar la portátil y echar unas partidas. Ese es el planteamiento de este juego, un juego que nos situará en el lejano 1989. Por medio de nuestra "Gear Girl" (un guiño evidente a las portátiles de la época) tendremos que "jugar dentro del juego" a una aventura del rol, evitando interrupciones que nos impidan avanzar. ¡Original como pocos!







ARK PARK

PS4 SNAIL GAMES AVENTURA PRIMAVERA

El popular juego online *ARK: Survival Evolved* se pasa a la realidad virtual con *ARK Park,* un título ambientado en el mundo de *ARK.* El objetivo es ofrecernos una experiencia que se asemeje a la película *Jurassic Park,* usando los dinosaurios que aparecen en el juego original. En *ARK Park* exploramos distintos escenarios o biomas, en los que hay que resolver puzles y acertijos. Al hacerlo obtenemos ADN para desbloquear nuevas especies y equipamiento, además de acceder a zonas inéditas del parque. Zonas donde la variedad será constante: los ecosistemas del juego irán desde selvas tropicales hasta llanuras nevadas. En *Ark Park* habrá modo individual, multijugador y una modalidad Batalla. En ella tendremos que defender nuestra base del ataque de dinosaurios, usando las armas que hayamos creado a lo largo de nuestra aventura.









THE AMERICAN DREAM

PS4 AVANCE DISCOS SHOOTER 23 DE MARZO

En un capítulo de *Los Simpson,* Homer se compra una pistola y la usa para tareas cotidianas, como encender la tele o abrir una botella. Una premisa muy similar a la de *The American Dream,* que nos traslada a los idílicos años 50 americanos, con un matiz: las armas. Usaremos pistolas para conducir, comer, trabajar y todo tipo de locuras, en un juego en clave de humor y sátira del "Sueño Americano".



ALVO

PS4 MARDONPOL SHOOTER POR CONFIRMAR

Mardonpol, el estudio detrás de Alvo, quiere que su juego sea el equivalente en VR a *Counter Strike.* Por ese motivo este shooter tendrá cross-play en tres plataformas simultáneas: PSVR, Oculus Rift y HTC Vive. El juego dispondrá inicialmente de tres modos: Domination (o capturar la bandera), Free For All y Search and Destroy, entre dos equipos de cinco jugadores cada uno.



BLASTERS OF THE UNIVERSE

PS4 SECRET LOCATION SHOOTER 27 DE FEBRERO

Preparaos para sudar de lo lindo con *Blasters Of The Universe,* un juego que hará que nos movamos más que un cartero loco. En un mundo virtual plagado de esbirros belicosos, podremos realizar cientos de miles de combinaciones para crear armas y escudos. Además, tendremos que aprovechar cada centímetro de la habitación si queremos esquivar las balas enemigas.



DEAD SECRET

PS4 ROBOT INVADER AVENTURA POR CONFIRMAR

¿Os gusta el periodismo de investigación? Entonces tal vez seáis capaces de descubrir quién asesinó a Harris Bullard. Su casa alberga todas las pistas necesarias para resolver el caso. Pero más os vale descubrir pronto al culpable, porque el asesino está al acecho y puede acabar con vosotros en cualquier momento. Una divertida aventura detectivesca, con cinco finales distintos.

MOSS

PS4 POLYARC INC AVENTURA 27 DE FEBRERO

El simpático roedor que veis en las imágenes se llama Quill, y es la protagonista de *Moss*. Esta ratoncita tiene, además de su innegable carisma, una gran habilidad como espadachina. También se le da bien resolver puzles, algo que nos vendrá de perlas para atravesar el bosque del juego. Nuestro objetivo será impedir que el mal se extienda, y para ello debemos guiar a Quill solucionando rompecabezas o interactuando con los elementos del juego. Para ello *Moss* usará un sistema de control combinado: con el Dual Shock 4 movemos a Quill, pero al mismo tiempo podemos coger y mover objetos que ayuden a la ratoncita a avanzar su aventura. Gran parte del encanto de *Moss* va a estar en su cuidada ambientación, inspirada en los cuentos clásicos y con un diseño que favorece mucho la inmersión.







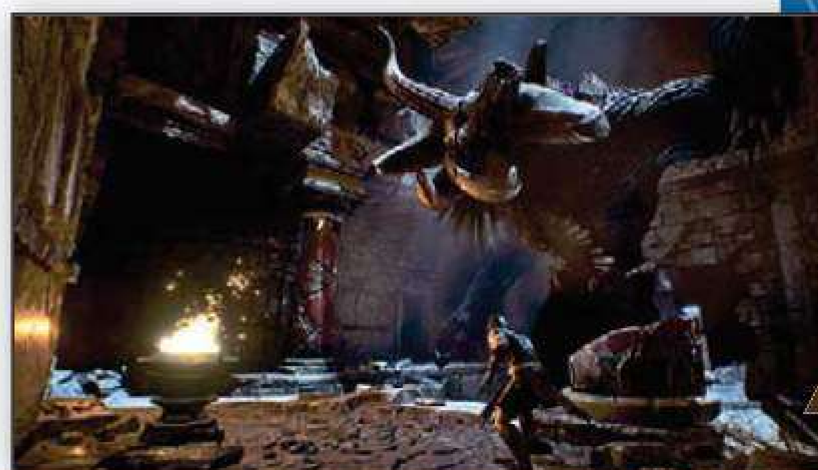












THESEUS

PS4 AVANCE DISCOS ACCIÓN 26 DE JULIO

Teseo y el Minotauro "saltan" a la realidad virtual de PS4, en un juego que da un enfoque más terrorífico al mito griego. Además de enfrentarnos a todo tipo de monstruos, en *Theseus* nos espera el Minotauro: un "bicho" de diez metros y enorme poder, al que tendremos que vencer usando nuestro ingenio. El sigilo será crucial, pues pese a que el monstruo es ciego, su olfato y oído son insuperables.



THE PERSISTENCE

PS4 FIRESPRITE AVENTURA 24 DE JULIO

Una estación espacial repleta de mutantes sanguinarios es el peligroso escenario de *The Persistence*. Nuestro objetivo será escapar con vida de esta pesadilla, recurriendo al sigilo y el uso de gadgets y armamento. Este título de PS VR vendrá además con una app para móviles, con la que otros cuatro jugadores podrán ayudarnos, desactivando trampas o distrayendo a los mutantes.



GOLEM

PS4 HIGHWIRE AVENTURA MARZO

Convertirnos en gigantes de piedra va a ser posible con *Golem*, un título en el que un niño postrado en cama controla a estos colosales seres gracias a su imaginación. El juego utilizará un control por inclinación, que consistirá en movernos reclinando un poco el cuerpo a cada paso. Este sistema también se usará en combate, haciendo que la sensación de inmersión sea mayor.



TORN

PS4 ASPYR AVENTURA 2018

Inspirado por series de televisión como *The Twilight Zone*, *Torn* es una aventura ambientada en los bosques de Vermont. Allí debemos explorar la mansión de un científico, repleta de experimentos e inventos con los que interactuar. También tendremos que reunir pistas para resolver el misterio sobre un hombre desaparecido hace 64 años, cuyos restos aparecen en el caserón.



CON JUEGOS ASÍ, ESTA INDUSTRIA ES PURO ARTE

SHADOW OF THE COLOSSUS™

LOS VIDEOJUEGOS COMO ARTE



Con más de 60 años de historia a sus espaldas, el mundo de los videojuegos ha sido considerado un mero pasatiempo, algo para niños o simples marcianitos. Hoy en día, sin embargo, juegos como *SOTC* demuestran que esto es arte.

El debate sobre si los videojuegos pueden ser considerados arte o no lleva varios años deambulando por todo tipo de foros, desde fans que tratan de imponer su visión en Internet pasando por las declaraciones de los propios creadores y llegando a las más altas esferas gubernamentales. Para muchos de vosotros seguro que el asunto está más que claro: los videojuegos son arte. Sin embargo, la cosa no siempre ha estado tan clara. La industria del videojuego ha cargado con varios estigmas desde su nacimiento. En sus inicios fueron considerados y diseñados como juguetes, por lo que automáticamente se determinó que su único público aceptable debían ser niños. Algunos de los primero éxitos en la historia de los videojuegos, como *SpaceWar!*, *Space Invaders*, *Galaga*, *Galaxian*, *Asteroids* o *Defender* hicieron popular la denominación, al menos en nuestro país, de "marcianitos" para referirse, casi siempre de forma despectiva, al mundo de los videojuegos. Muchos de aquellos primeros "marcianitos", como sucedía también con *Pong* o *Donkey Kong*, por citar dos ejemplos, responden a la definición clásica de videojuego: un conjunto de reglas, desafíos y objetivos que se articulan de forma interactiva. Esta simplicidad y la necesidad de seguir ese esquema de reglas y objetivos a cumplir es la que, según muchos entendidos, alejan al videojuego del mundo del arte.

Definir "arte" es una tarea muy complicada que nunca ha gozado de unanimidad. El concepto ha ido evolucionando desde la equiparación de cualquier destreza como arte hasta la numeración actual de las 7 artes, que han ido creciendo con la aparición del cómic, la fotografía o los videojuegos. Una definición bastante establecida es que arte es todo aquello que transmite, de forma estética, emociones, sentimientos y una visión del mun-

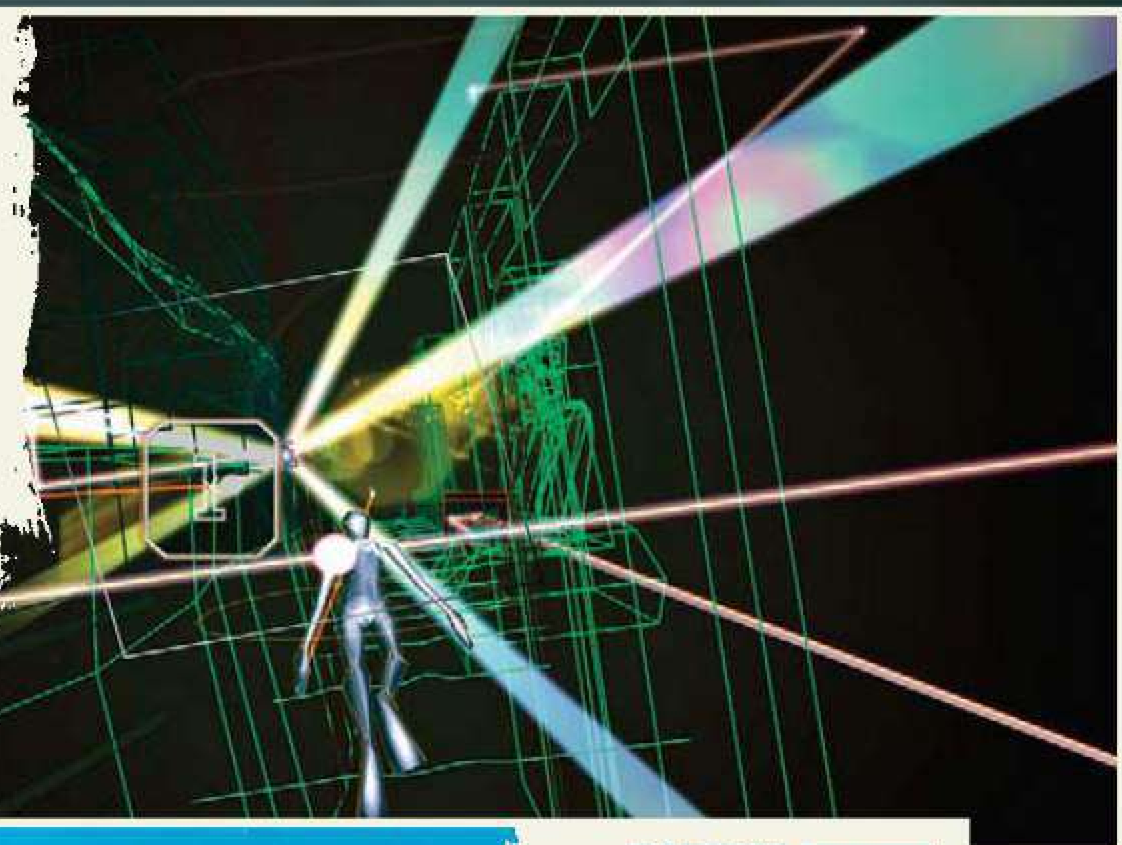
REPORTAJE

ARTE INTERACTIVO

LOS ELEMENTOS ARTÍSTICOS siempre han estado presentes en el mundo del videojuego. Sin embargo, los desarrollos independientes y la propia madurez del medio han permitido que las aventuras con un marcado componente artístico proliferen mucho más durante los últimos años. Desde el aterrizaje de PlayStation hasta nuestros días hemos podido disfrutar, y cada vez con más frecuencia, de auténticas obras de arte interactivas. Aquí os mostramos algunos ejemplos.



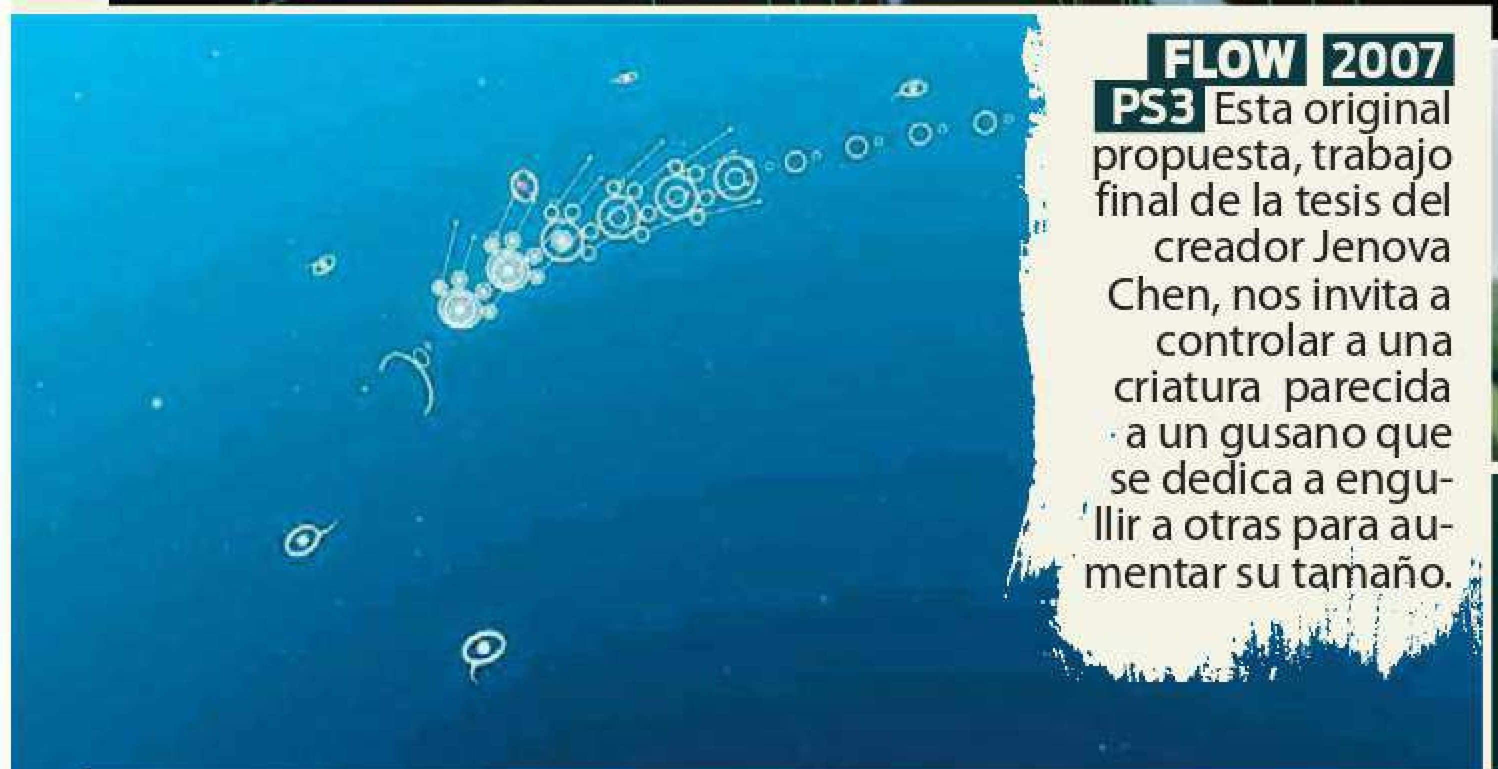
THE WITNESS 2016 PS4 La segunda obra de Jonathan Blow cuenta con más de 650 puzles, una dirección artística muy especial y una isla repleta de misterios que resolver explorando y pensando.



REZ 2001 PS2. En este viaje, casi alucinógeno, se creaban ritmos al tiempo que disparábamos a los distintos enemigos, ofreciendo una sinergia entre música y juego inolvidable.



ICO 2001 PS2 El primer juego dirigido por Fumito Ueda es arte en estado puro, con una pareja que, al hablar distintos idiomas, se comunicaba cuidando el uno del otro.



FLOW 2007 PS3 Esta original propuesta, trabajo final de la tesis del creador Jenova Chen, nos invita a controlar a una criatura parecida a un gusano que se dedica a engullir a otras para aumentar su tamaño.



OKAMI 2007 PS2 Este juegazo, recién remasterizado en PS4, nos sumerge en un mundo de dibujos con tinta en el que usamos un pincel para dibujar plataformas, acabar con los enemigos,...



FLOWER 2009 PS3 Este juego, que transgrede las normas del medio eliminando objetivos, nos invita a convertirnos en el mismo viento, meciendo la hierba y transportando flores.

do. Ahí, desde luego, podríamos incluir los videojuegos. Es más, desde nuestro punto de vista, nuestra industria favorita es la única que puede englobar al resto. En algunas aventuras podemos encontrar arquitectura en el diseño de niveles o en los propios edificios creados por los artistas del juego, escultura en la creación tridimensional de los personajes y objetos, música en la banda sonora (que incluso puede ser dinámica, algo nunca visto en otros artes), literatura en la narrativa y el argumento o pintura en la dirección artística. Esta conjunción de artes es algo de lo que ninguna otra disciplina puede presumir y, si a eso le añadimos la interactividad de la que sólo goza este medio, nos encontramos frente a un arte global como ningún otro. Uno en el que nosotros somos los verdaderos protagonistas. Obviamente, como sucede en cualquier otro arte, no todos los videojuegos son grandes expresiones artísticas. De hecho, aunque muchos de ellos nos han regalado horas de diversión, no son tantos los que podríamos considerar como verdadero arte que trasciende más allá del entretenimiento. Aunque podemos encontrar atisbos artísticos hace décadas, como la tremenda visión de la Guerra Fría que ya nos proponía *Missile Command* en 1980, la verdadera proliferación de los videojuegos artísticos llegó de la mano de PlayStation y los primeros desarrollos independientes.

Los videojuegos son el único arte que engloba al resto. Tienen arquitectura, escultura, música, pintura, literatura y, además, son interactivos.

PS One no sólo elevó el acabado técnico de los juegos ofreciéndonos aventuras mucho más cinematográficas como *Metal Gear Solid* o *Resident Evil*, sino que abrió las puertas a propuestas mucho menos comerciales y más artísticas. Un buen ejemplo fue *Vib-Ribbon*, un juego musical que utilizaba el ritmo de nuestros CDs favoritos para crear los niveles que debíamos superar. En estas mismas páginas tenéis muchos otros exponentes de juegos artísticos, por lo que no vamos a detenernos con más ejemplos. Lo que resume, más allá de la visión del propio artista, qué juegos podemos considerar arte son las sensaciones, las emociones y el impacto que estas obras tienen sobre cada uno de nosotros. Sin embargo, en nuestra opinión, lo que de verdad hace que podamos otorgar-



DEAR ESTHER 2016 PS4 En este pionero de los "walking simulators" sólo podemos explorar los escenarios para ir descubriendo los misterios que rodean la muerte de Esther.



LOCOROCO 2006 PSP Con una estética simple, pero absolutamente genial, en este plataformas teníamos que inclinar el mundo de juego a izquierda y derecha para hacer avanzar a nuestro héroe.



BRAID 2009 PS3 Esta obra maestra en la que no podemos morir, nos permitía rebobinar el tiempo, entre otras mecánicas, para resolver unos puzles geniales.



JOURNEY 2012 PS3 En este viaje inolvidable podíamos colaborar con otros jugadores, siempre un extraño y no un amigo, y no podíamos comunicarnos con palabras ni voz, tan solo jugando y explorando juntos.



THOMAS WAS ALONE 2013 PS3/VITA Controlando a varios personajes geométricos (IAs descontroladas) con distintas habilidades, debemos alcanzar la salida del nivel.



LIMBO 2011 PS3 Con una estética en blanco y negro y a contraluz, debíamos guiar a un niño en un misterioso entorno repleto de trampas y peligros siguiendo el estilo de los clásicos juegos de plataformas.

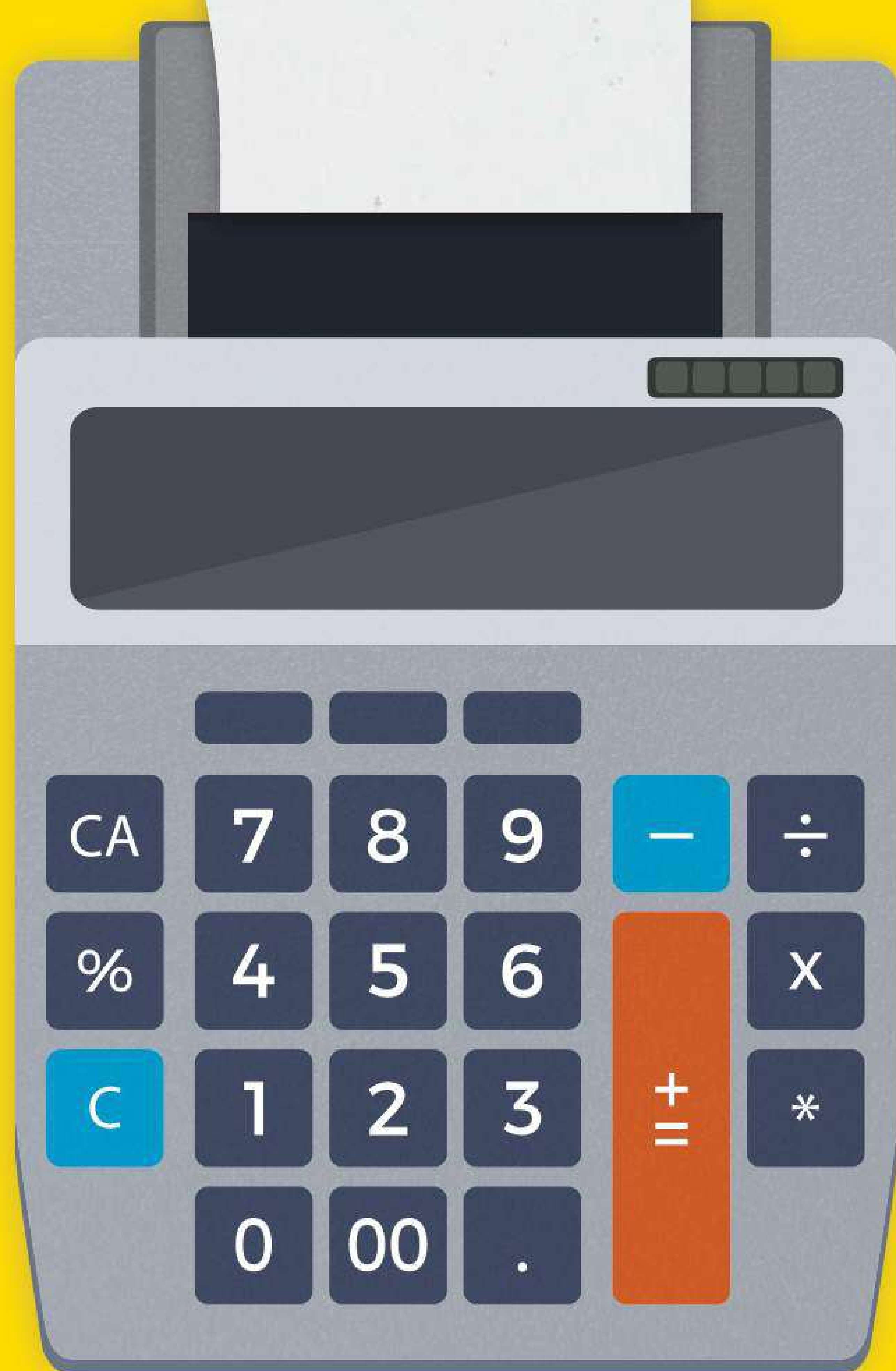
le a nuestras aventuras favoritas tan alta denominación es el hecho de si esa misma experiencia la podríamos vivir en otras disciplinas o si el único modo de vivirlas es a través de un videojuego.

Shadow of the Colossus es algo que puedes enseñar a los detractores del mundillo para demostrarles que los videojuegos pueden ser arte.

***Shadow of the Colossus* es un gran ejemplo de arte** hecha videojuego. No hablamos sólo de que cada una de las imágenes que acompañan a este reportaje puedan estar expuestas en una galería de arte o que la banda sonora sea absolutamente memorable (que también). Nos referimos a las emociones que transmite, a cómo consigue transgredir qué significa un videojuego o qué debemos sentir al acabar con cada coloso. Lo que en principio debería parecernos una fiesta por el trabajo bien hecho y el desafío superado, una mecánica básica del videojuego, se convierte en una rara sensación de melancolía, de que la matanza que estamos llevando a cabo no es más que un simple acto de egoísmo para tratar de revivir a un ser querido. No estamos salvando al mundo, estas criaturas no nos han hecho nada, y algunas de ellas incluso parecen pacíficas, pero eso no nos importa y esa sensación de violencia como vehículo para lograr un objetivo nos incomoda. La mayoría de videojuegos intentan llenar los escenarios con todo tipo de elementos, pero Fumito Ueda tomo la decisión, artística, de dejar los escenarios casi vacíos para transmitir esa doble sensación de belleza y melancolía que de otra forma no sería posible. Lo poderoso de *Shadow of the Colossus* es que todas estas sensaciones las vives de primera mano, de forma interactiva, sin que nadie nos coloque una larguísima escena cinemática o un texto de 3000 palabras para explicárnoslo. Es, como decíamos antes, lo que hace que algunos videojuegos sean puro arte, que no hay otra disciplina en la que tendría cabida esa experiencia en concreto. Así, el juego del Team ICO ha contribuido, como muchos otros, a dignificar nuestra afición favorita. Es uno de esos juegos que puedes enseñarles a tus familiares o amigos que denostan los videojuegos para demostrarles que hay mucho más que "marcianitos" en este mundillo y que, estas pequeñas obras de arte pueden conmoverles tanto como su libro, película, pintor o músico favorito. Que son, en definitiva, arte.

EXPLICAMOS PASO A PASO LOS COSTES DE PRODUCCIÓN

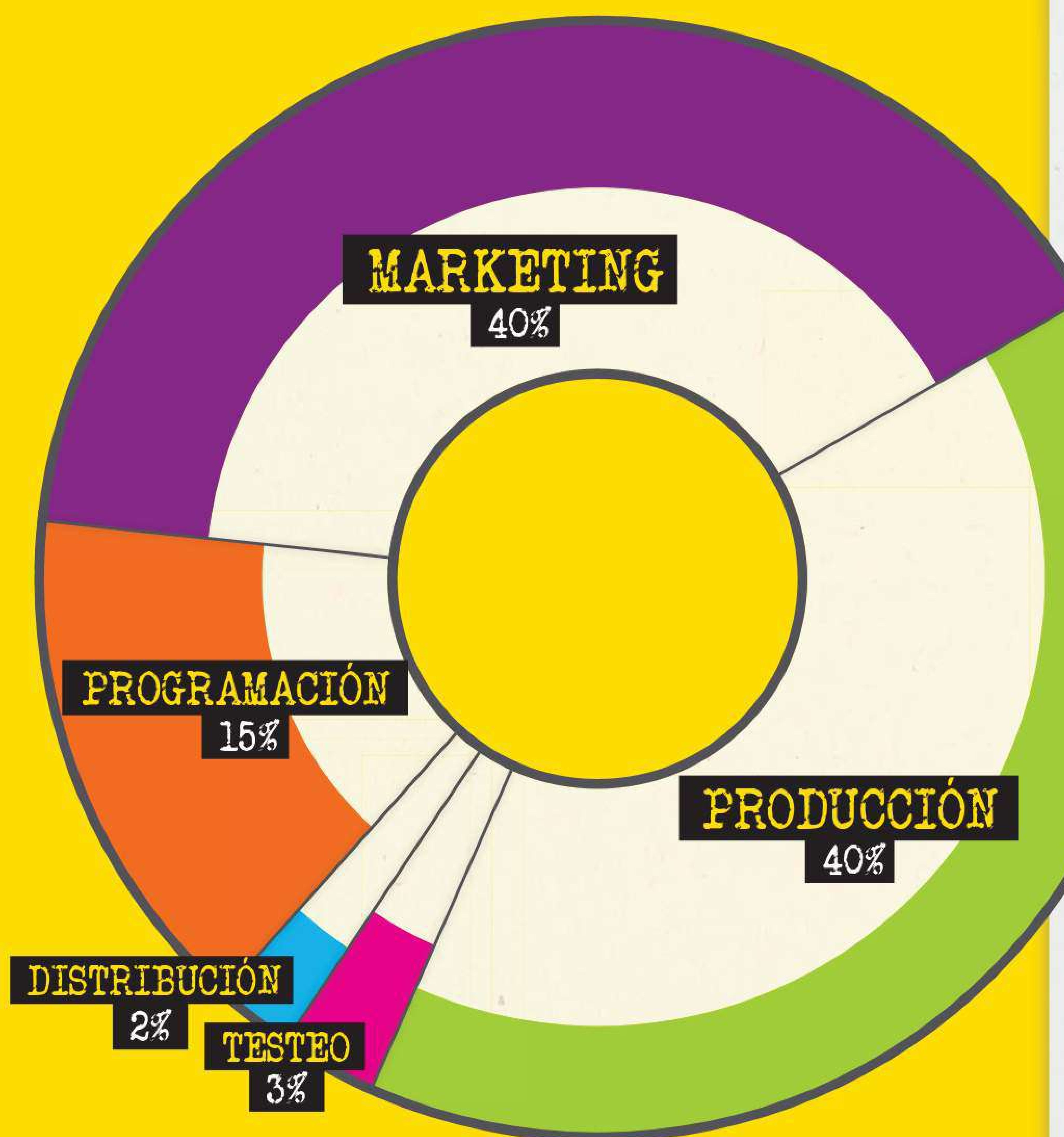
¿Cuánto cuesta hacer un videojuego?



En los últimos meses los costes de producción de los videojuegos son tema de encendido debate. Analizamos cuánto vale crear un juego, cómo han evolucionado estos costes y cuál puede ser el futuro de los títulos AAA, además de conocer las opiniones del sector.

Para entender mejor los costes vamos a repasar el proceso de creación. Un juego comienza como una idea por parte de un estudio, recogida en documentación que detalla todos sus aspectos: desde el argumento hasta las mecánicas del juego, pasando por el arte, los personajes y hasta el diseño de los menús. Se trata de una guía perfecta que servirá para hacer una demo o una presentación al editor. Si a la compañía le mola la idea, ¡comienza la producción! El jefe de programación debe establecer especificaciones técnicas del juego, para crear el motor gráfico (o bien licenciar un motor y adaptarlo). Paralelo a este proceso, el estudio trabaja en la producción artística: animaciones, modelado, sonido... ¡todo! Los programadores cogerán ese contenido a y lo implementarán en el software. El juego toma forma, primero como un alfa y luego en versión beta, cada una revisada por el equipo de testeo para encontrar todos los bugs y fallos. La versión definitiva es enviada a la compañía que edita el juego, que es el que da el OK y lo manda a distribución, tanto física como online. ¡Y listo!

Pero, ¿cómo se calcula el presupuesto de un videojuego? Los estudios y compañías no suelen revelar las cifras específicas; y cuando lo hacen, se trata también de una herramienta promocional. Por tanto, ¿cómo es posible que haya títulos con presupuestos dignos de las grandes superproducciones de Hollywood? Empecemos por lo básico: el tipo de juego. En función de lo ambicioso que sea el proyecto, necesitará que se le destinen más o menos recursos. El tamaño del equipo es un elemento clave, que puede servirnos de referencia para estos cálculos. Según Financial Times, la cifra aproximada que suele utilizarse a la hora de calcular el presupuesto para hacer un videojuego es, de media, unos 8.000 euros por miembro del



equipo, al mes. Esa cantidad incluye no sólo el sueldo de esa persona, sino también el alquiler de las instalaciones, el equipamiento necesario para su trabajo o el seguro médico, entre otros muchos costes. Resulta más comprensible si comparamos los ejemplos de un juego indie y un AAA. Un estudio independiente que quiera crear un título modesto puede valerse con dos diseñadores, el programador, un músico y un artista visual. Su periodo de trabajo será de año y medio. Así, tenemos cinco personas en el equipo x 18 meses x 8.000 = 720.000 euros, que es una cantidad respetable pero "asequible". A continuación pensemos en un estudio importante, cuyo objetivo sea crear un "juegazo" AAA. Necesitarán al menos dos años y medio para hacer un buen producto, y un equipo lo bastante amplio, que incluya ingenieros de sonido, animadores, diseñadores de niveles... Si precisaran de un staff de 500 personas, tras hacer las cuentas, nos saldría un presupuesto de 120 millones de euros (unos 150 millones de dólares). ¿A que ahora cobran sentido los costes más astronómicos? ¡Y ojo! Estas cifras, que son bastante "conservadoras", no incluyen elementos como la traducción a varios idiomas o el marketing, el cual fácilmente puede triplicar el presupuesto de desarrollo. Por no hablar de que muchos juegos incluyen elementos que podríamos denominar "de lujo". Por ejemplo, la participación de famosos, tanto para doblar personajes como protagonizando juegos. Y a ellos también habrá que pagarles, ¿no?

En la "guerra" entre jugadores y editores, los primeros se quejan de que los juegos son caros, mientras que las compañías argumentan que los precios se mantienen pero los costes se han disparado. Y ambos bandos tienen razón. 60 euros por un juego es una cantidad respetable, más aún tras la crisis financiera de la que aún nos estamos recuperando. Pero lo cierto es que los juegos son ahora más baratos que hace 20 años. ¡En serio! A finales de los 90, un título AAA salía a la venta por unos 60 euros (10.000 pesetas de la época). »

Hace 20 años un juego costaba lo mismo que ahora; pero si tenemos en cuenta la inflación, en realidad en 2018 estamos pagando menos de la mitad de lo que valían entonces.

GRÁFICO DE COSTES

El presupuesto de un videojuego se puede dividir en dos partes: los fondos destinados a la creación del título, y el dinero que se invierte en su promoción. El marketing es, a la postre, una parte tan importante como la programación y el arte del juego. Los porcentajes del gráfico son una estimación a partir del presupuesto medio de todos los estudios.

MARKETING

Este porcentaje es una media aproximada, entre los distintos tipos de juego que se publican. Un título indie, cuyo estudio disponga de un presupuesto ajustado, puede dedicar a marketing una cantidad menor. En cambio, una superproducción llega a destinar a promoción un equivalente al 100% del presupuesto total. Las cifras son elevadas porque, durante todo el desarrollo del juego, el departamento de marketing ha estado a pleno rendimiento: desde el anuncio del nuevo y prometedor juego, hasta la publicación de sus primeras imágenes y la presentación a los medios de las primeras versiones jugables. Y eso no es todo: la campaña de marketing también incluye publicidad, reportajes, patrocinios y eventos especiales para prensa o público. Hoy día posicionar bien a tu juego es crucial para garantizar su rentabilidad, por lo que los costes de marketing no han dejado de subir.

PRODUCCIÓN

La importancia de la producción radica en que abarca casi todos los aspectos del juego. Empieza con la idea original, plasmada en una guía que recoge todos los aspectos del juego: de qué va, cómo se juega, cómo son los personajes, cuál es el "lore"... Dicha guía servirá como referencia al equipo artístico y de producción, responsables de todo el contenido el juego. Ellos son quienes diseñan a los protagonistas, crean el mundo y le ponen sonido (tanto los efectos como las voces y la música). La producción también incluye el arte del juego, que va desde las texturas hasta las animaciones, pasando por el modelado 3D.

PROGRAMACIÓN

El director de programación crea una guía pormenorizada, con todos los aspectos técnicos del juego. Bajo estas indicaciones, los programadores crearán el motor del juego, o bien adaptarán un motor licenciado a las especificaciones del proyecto. Este departamento también es el encargado de la IA. Una vez producido el contenido del juego (animaciones, texturas, modelos, etc) el equipo de programación lo "adapta" al motor gráfico, siempre siguiendo las indicaciones establecidas en la guía.

TESTEO

Pese a su escaso porcentaje, la labor de testeo es fundamental. Los "testeadores" reciben la versión alpha del juego, la cual juegan y analizan para registrar todos los bugs. Los programadores toman nota de estos fallos y los corrigen en una segunda versión, o beta. El equipo de testeo analiza también la beta en busca de errores para su corrección. La versión definitiva se envía primero a la compañía editora, que también la analiza y le da el visto bueno para su distribución.

DISTRIBUCIÓN

El porcentaje es el mínimo porque, por lo general, los costes de distribución los asumen los editores, y no los estudios. La distribución abarca la fabricación de las copias físicas (discos prensados o cartuchos), su "reparto" a tiendas y también la publicación online del juego.



LOS JUEGOS MÁS CAROS DE LA HISTORIA

250M
200M
150M
100M

TOO HUMAN
70 M

El juego de Silicon Knights comenzó su desarrollo en 1999, y no salió a la venta hasta casi una década después. Todo ese tiempo de desarrollo incluyó múltiples versiones desechadas para diversas consolas, con el consiguiente sobrecoste. *Too Human* fue un fracaso en ventas, que además tuvo que ser retirado de las tiendas por uso ilegal del motor Unreal Engine 3.

GRAND THEFT AUTO IV
72 M

Tras haber arrasado en PS2, los responsables de *Grand Theft Auto* querían que su "salto" a PS3 fuese algo espectacular. Y para lograrlo no repararon en gastos, invirtiendo el equivalente a 140 millones de euros de la actualidad. Un dinero destinado a la recreación de Liberty City, sus habitantes y todo el contenido que hizo de *GTA IV* un éxito brutal.

RED DEAD REDEMPTION
73 M

La aventura crepuscular de John Marston fue otra de las propuestas más ambiciosas de Rockstar. *Red Dead Redemption* tiene un gran guión, adaptado para un mundo vasto y muy realista. Un trabajo muy minucioso y realista, que requirió un presupuesto acorde: más de 70 millones de euros (unos 120 hoy día).

APB
74 M

All Points Bulletin, de los desaparecidos Realtime Worlds, pretendía revolucionar el género multijugador online con un gran juego al estilo *GTA*. Cinco años de desarrollo y un presupuesto desbordado se saldaron con un "batacazo" comercial. A los tres meses de publicarse *APB*, sus servidores fueron clausurados y sus creadores entraban en bancarrota.

MAX PAYNE 3
82 M

Tras dos entregas de gran éxito a manos de Remedy, la licencia de *Max Payne* pasó a manos de Rockstar Games. El estudio quiso sacar el máximo provecho al personaje, con un guión magistral y un apartado técnico a su altura. *Max Payne 3* es un juego espectacular, con una recreación fidedigna de Sao Paulo. De hecho, el equipo del juego visitó a menudo la ciudad brasileña para tomar referencias.

SOLUCIONES DE FUTURO

Afrontar los costes de producción cada vez resulta más difícil. Si un juego no tiene las ventas esperadas, las editoras deben explorar una serie de medidas que aporten mayor rentabilidad.



JUEGOS COMO SERVICIO

Es el modelo de juegos como *Destiny 2*: juegos "persistentes" como los MMORPG, con una comunidad de jugadores y actualizaciones de pago.



MÁS DLCS

La mejor forma de prolongar la vida de un juego single player. Crear DLC también es costoso, salvo si es en realidad contenido recortado del juego original. Una práctica censurable.



MÁS LOOT BOXES

Esta medida ya se está implementando, y las críticas son feroces. Aunque las "cajitas" no son siempre algo negativo, forzarlas en cualquier juego tiene un efecto rechazo.



PLATAFORMAS DE FINANCIACIÓN

Algunos proyectos son viables por micromecenazgo, tipo Kickstarter. También pueden recurrir a una suscripción, que amortice los costes poco a poco.



REDUCIR LOS COSTES CON I+D

Es necesario desarrollar más herramientas que generen contenidos de programación de forma automática, para así ahorrar tiempo y dinero.



SUBIDA DE PRECIO

Muchos juegos ya han pasado de los 60 a los 70 euros en su precio de salida. Pero una nueva subida sólo funcionaría si el sobrecoste se justificase con un beneficio claro al jugador.

Es el mismo precio que el de un juego hoy en día, pero hay que tener en cuenta la inflación. Es decir: hace dos décadas, 60 euros no tenían el mismo valor que en 2018, sino casi el triple. En los años 90, pagar 60 euros por un juego equivaldría a unos 160 euros en la actualidad. ¡Así es! En cuanto a los ingresos de las compañías, hay que señalar que han aumentado: ahora los juegos también aportan "pasta" por modos online, mundos persistentes, patrocinios, eSports y un largo etcétera. Pero al parecer todos estos beneficios no son suficientes para afrontar los costes de producción, los cuales se han multiplicado en cada generación. Veréis: de los 5-6 millones de euros que costaba realizar un juego de PS2, se pasó a una media de 12-18 millones en la generación PS3, cantidad que ha subido hasta los 60 millones de euros de media para un título de PS4. Es cierto que los programadores disponen cada vez de más herramientas para generar, de forma automática, parte de los elementos que dan forma a un juego. Pero todo ese contenido se apoya en un trabajo de di-



GRAND THEFT AUTO V

196 M

El título más costoso de la historia roza los 200 millones de euros. La mitad de ese dinero se destinó al desarrollo de *GTA V*, y los "millonejos" restantes fueron todos para labores promocionales. ¡Casi nada!

DESTINY

111 M

Destiny debería ocupar el primer lugar, si realmente hubiese costado los 500 millones de dólares que se le atribuyen. En realidad esos 500 se refieren a la inversión a largo plazo en la saga como juego-servicio duradero. Pero el coste real del juego es notable: más de 100 millones de euros para un lanzamiento algo accidentado, pero que, poco a poco, logró cumplir casi todos sus objetivos.

FINAL FANTASY VII

135 M

El que, para muchos, es el mejor JRPG de la historia, con casi 10 millones de copias vendidas, tuvo un coste de producción de 35 millones de euros. Ese presupuesto casi se triplicó a la hora de promocionarlo. En total 135 millones de euros, equivalentes a 180 millones en 2018.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

148 M

¡No confundir con *Knights of the Old Republic*! *SW: The Old Republic* es un enorme MMORPG, destinado a los fans de la saga. Un juego con una galaxia a escala, creada gracias a una ingente cantidad de recursos, trabajo... ¡y dinero!

COD: MODERN WARFARE 2

171 M

Sus más de 20 millones de copias vendidas no se deben solo a que sea un gran juego. También tuvo peso la promoción brutal de este título, con un 80% del presupuesto destinado al marketing.



La importancia del marketing es total para un videojuego, sobre todo para un lanzamiento estrella. Los gastos en promoción pueden llegar a duplicar y triplicar el presupuesto dedicado a desarrollo.

seño y creación artística, que ha de ser realizado de forma artesanal por uno o varios profesionales. Los personajes y mundos requieren de "mano de obra"; y a medida que han avanzado las consolas, estos elementos se han vuelto más intrincados y detallados. Resultado: las compañías necesitan equipos cada vez más numerosos. Del mismo modo, las herramientas de promoción también han cambiado, elevando los costes de marketing. Lejos quedan los tiempos de anunciarse sólo en prensa y tele: ahora hay que añadir toda la promoción online, las campañas virales, los contenidos patrocinados... En un mercado tan competitivo, posicionar bien tu juego requiere una campaña de márketing a la altura.

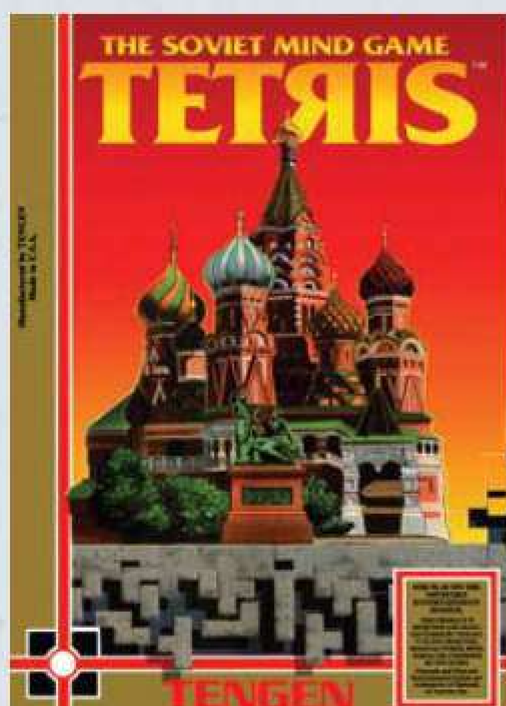
A veces un juego de éxito es considerado un fracaso por sus editores. Es el caso de *Tomb Raider* (2013): vendió 3,4 millones de copias en un mes, pero un informe financiero de Square Enix afirmaba que el juego "había fallado en cumplir sus objetivos". 3,4 millones de unidades es una cifra brutal, pero en la actualidad no sirve para hacer rentable un juego AAA, cuyo presupuesto ronda los 100 millones de euros. Al factor coste se añaden las limitaciones del mercado de los juegos AAA para un jugador. La "tarta" del género es cada vez más pequeña, y todas las compañías que quieren su porción. Además, si se encadenan los fracasos comerciales, el efecto es pernicioso para el resto de compañías, además de para ese género. Lo estamos viendo con el debate sobre la "supervivencia" de los juegos single player. Basta con observar la evolución del sector para comprender la importancia de los costes de este tipo de juegos En los años 90 había unas 20 compañías productoras de juegos AAA, e infinidad de third parties. »

LOS TÍTULOS MÁS RENTABLES

Que un juego cubra los costes de producción y genere un margen de beneficios, es considerado un éxito. Pero hay títulos que logran superar todas las expectativas, generando ingresos exorbitantes incluso décadas después de su lanzamiento. (*Fuentes: Financial Times y Forbes*)

TETRIS
495 M

Es lógico que el juego más famoso del mundo tenga unas ventas acordes. Desde 1984 *Tetris* ha aparecido en todas las consolas imaginables. La mayor contribución de Rusia al mundo, con permiso del vodka y Tolstoi.



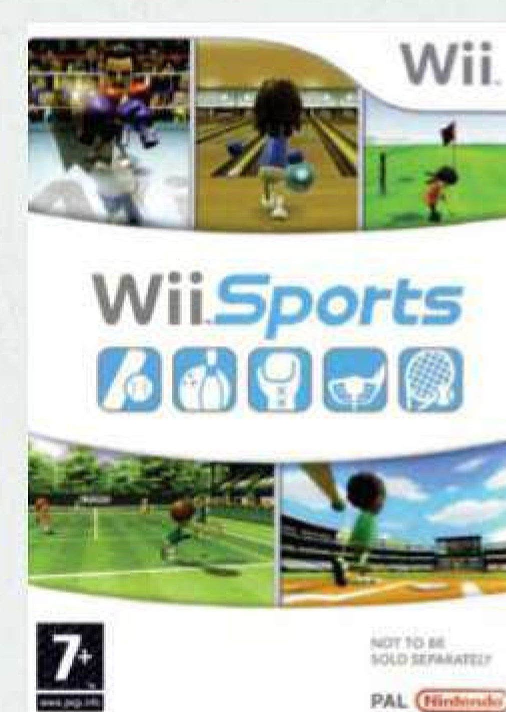
MINECRAFT
122 M

Más que un juego, un fenómeno de masas, disponible en docenas de formatos y consolas. *Minecraft* vendió más de un millón de copias cuando aún era una beta y ni siquiera tenía publicidad.



Wii SPORTS
83 M

Este juego deportivo formó parte de los packs de lanzamiento de la consola Wii, salvo en Japón, donde se vendió por separado. *Wii Sports* fue fundamental en el espectacular éxito que alcanzó la consola de Nintendo.



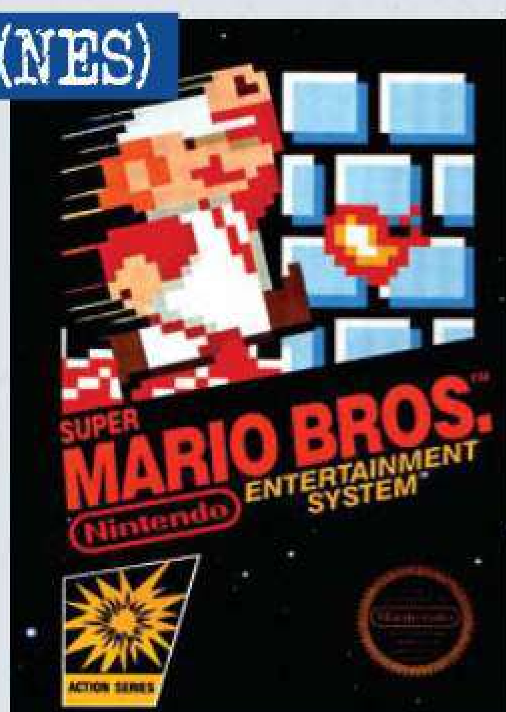
GTA V
75 M

Además de ser el segundo juego más vendido de la historia, *Grand Theft Auto V* es también la entrega más vendida de la saga. Hoy *GTA V* sigue generando enormes ingresos gracias a *GTA Online*.



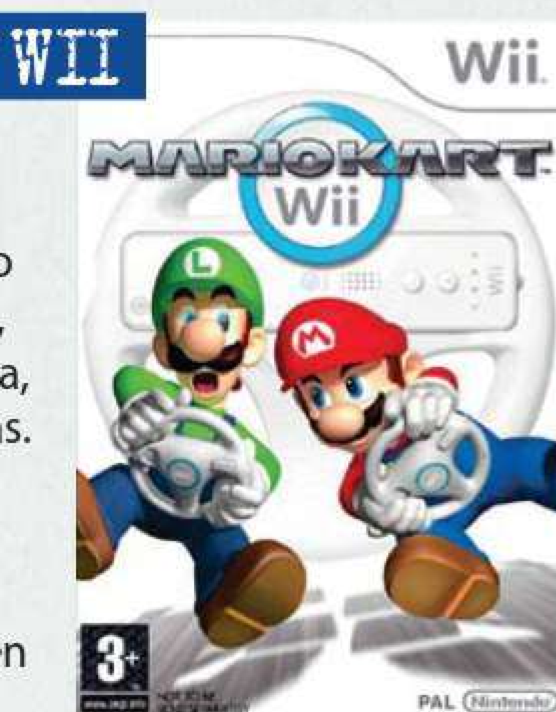
SUPER MARIO (NES)
40 M

El primer título de la saga *Super Mario Bros.* salió a la venta en 1985. Tres décadas después acumula más de 40 millones de copias vendidas. Ah: los juegos de Mario superan los 310 millones de unidades vendidas.



MARIO KART WII
37 M

Ser la sexta entrega de esta saga de carreras no fue obstáculo para que, nada más salir a la venta, vendiese 160.000 copias. A día de hoy suma 37 millones de unidades vendidas, siendo el segundo mejor juego en ventas para Wii.



OVERWATCH
35 M

Publicado en mayo de 2016, *Overwatch* alcanzó los 20 millones de cuentas registradas en apenas seis meses. Ahora mismo está en 35 millones, pero seguro que no tarda en superar esa cifra.



DIABLO III
31 M

Otro juego de Blizzard entra en este ranking. *Diablo III* es un juego de récord, gracias a cifras como sus 3,5 millones de copias vendidas en 24 horas o los 6,4 millones en su primera semana.



TES V:SKYRIM
30 M

Había muchas ganas de una nueva entrega de *The Elder Scrolls*. Cuando por fin llegó *Skyrim* en 2011, la respuesta fue brutal, con 7 millones de copias vendidas en su primera semana. El mayor hito de la saga.



COD 4: MODERN WARFARE
26,5 M

Con *Modern Warfare* la saga se pasó a la acción actual y dejó atrás la Segunda Guerra Mundial (a la que volvería en 2017). La acogida fue tal que se convirtió en el juego más vendido de la serie.



LA OPINIÓN

El futuro de los juegos AAA para un jugador, los costes de producción de estos títulos y el uso de micropagos y "loot boxes", han sido tema de debate en los últimos meses. A continuación reunimos los comentarios que han hecho sobre el asunto diversas personalidades del sector.



"La gente ya no habla de jugar a juegos, habla de jugar a servicios. No es algo que pensemos sólo nosotros, sino que se trata de la dirección que está tomando la industria."

Blake Jorgensen, EA

Hoy día aquella cifra es mucho menor, y las third parties han desaparecido en su mayoría, bien por bancarrota o absorbidas por las compañías más grandes. Cuando lleguen PS5, PS6 o PS20, si su propuesta se basa en más potencia y mejores gráficos los costes no dejarán de subir. Y ahora mismo, son astronómicos. Las compañías han intentado afrontarlo con medidas como las ediciones especiales o de coleccionista, el DLC y los pases de temporada; pero ni siquiera juntando todas estas soluciones han conseguido rentabilizar los costes de un AAA que "pinche" en ventas. Ese es el motivo de la actual "plaga" de micropagos, las loot boxes y otras prácticas que muchos ven como depredadoras.

Todo el mundo parece coincidir en algo: los juegos AAA para un jugador necesitan evolucionar, ya que cada vez son menos los títulos single player que arrasan en ventas. Además, en estos momentos un título AAA para un jugador no ofrece la misma rentabilidad que

DE LOS CREADORES



"Si un juego cuesta 100 millones de dólares, ¿cómo recuperas esa inversión? Los costes de producción no dejan de subir, y los juegos AAA para un jugador ya no venden. En lugar de comprarlos, la gente prefiere ver cómo un streamer lo juega."
Amy Hennig, ex Naughty Dog y Visceral



"El parque de consolas es el mismo que hace una década, pero los costes de un AAA para un jugador se han multiplicado por diez. Es un problema innegable."
Thomas Puha, Remedy



"Hay que monetizar el compromiso de un jugador con un juego, si éste le ofrece un mundo atractivo al que dedicar su tiempo."
Strauss Zelnick, CEO de Take-Two



"Sacarle los cuartos al jugador con microtransacciones provoca el rechazo del jugador. Si queremos que los AAA sean rentables, quizás lo mejor sea que el propio usuario asuma un sobreprecio para afrontar esos costes."
Christopher Weaver, fundador de Bethesda



"Las loot boxes y otros medios de monetización sirven para amortizar los costes de producción. Además son una fuente de ingresos, lo cual permite mejorar a largo plazo la experiencia de juego."
Yves Guillemot, CEO de Ubisoft



"En MachineGames vamos a seguir haciendo juegos para un jugador. Queremos crear experiencias muy inmersivas, y la única manera es centrarnos en un único modo de juego. Sólo así logramos grandes resultados." Tommy T. Björk, diseñador narrativo de Wolfenstein 2

un MMORPG, un hero shooter online o cualquier otro tipo de juego-servicio. Es lo que se conoce como coste de oportunidad. Pongamos el caso de una empresa, que dispone de 10 millones de presupuesto, tiene que elegir entre hacer un juego single player o un multijugador online. El juego SP le dará unos beneficios de 50 millones, mientras que el multijugador le aportaría 250 millones. Si la empresa se decide por el juego para un jugador, estaría "perdiendo" 200 millones. Vemos así que las compañías pueden tener unos presupuestos muy ajustados, que les obligan a "jugárselo" todo con un único tipo de juego. Y en un futuro que se perfila como 100% digital, las propuestas online van a tener las de ganar. De hecho, pueden ser los que determinen el precio de todos los juegos a largo plazo. Un precio que podría bajar gradualmente, a medida que los juegos

Los juegos AAA para un solo jugador, con precio de 60-70 euros, representan un modelo de negocio que muchas compañías ya ven como inasumible.

se adaptan a nuevos modelos de pago. Según predicen muchos analistas, al mercado 100% digital se unirá que el modelo mayoritario será el de juegos como servicio. Este tipo de títulos se basan, cada vez más, en suscripciones mensuales o en el modelo freemium (gratis con micropagos). Si los juegos como contenido son mayoritarios a largo plazo, podrían dar lugar a un modo de jugar nuevo. En él casi todos los juegos serían "gratuitos", y estarían incluidos en una única suscripción. ¿Cienciaficción? Pues es justo lo que pretenden compañías como Microsoft y su Game Pass: una cuota mensual para tener acceso a todos los títulos y novedades.

En todo caso, podemos estar tranquilos. Seguirá habiendo mercado para los juegos single player, aunque puede que tengan que adaptarse para prolongar su "vida útil" y mejorar su rentabilidad. Las compañías tienen que encontrar nuevos modelos de financiación que no causen rechazo al usuario; y al mismo tiempo, captar nuevos jugadores con productos atractivos. Se avecinan cambios, pero eso no tiene por qué ser algo negativo. Al contrario: es una oportunidad de transformación, para crear nuevas formas de ocio en las consolas, al mismo tiempo que se preservan los géneros esenciales de los videojuegos.

En el futuro inmediato, el precio de los videojuegos estará ligado a nuevas formas de financiación, ya sea a través de suscripciones o por métodos como los micropagos.











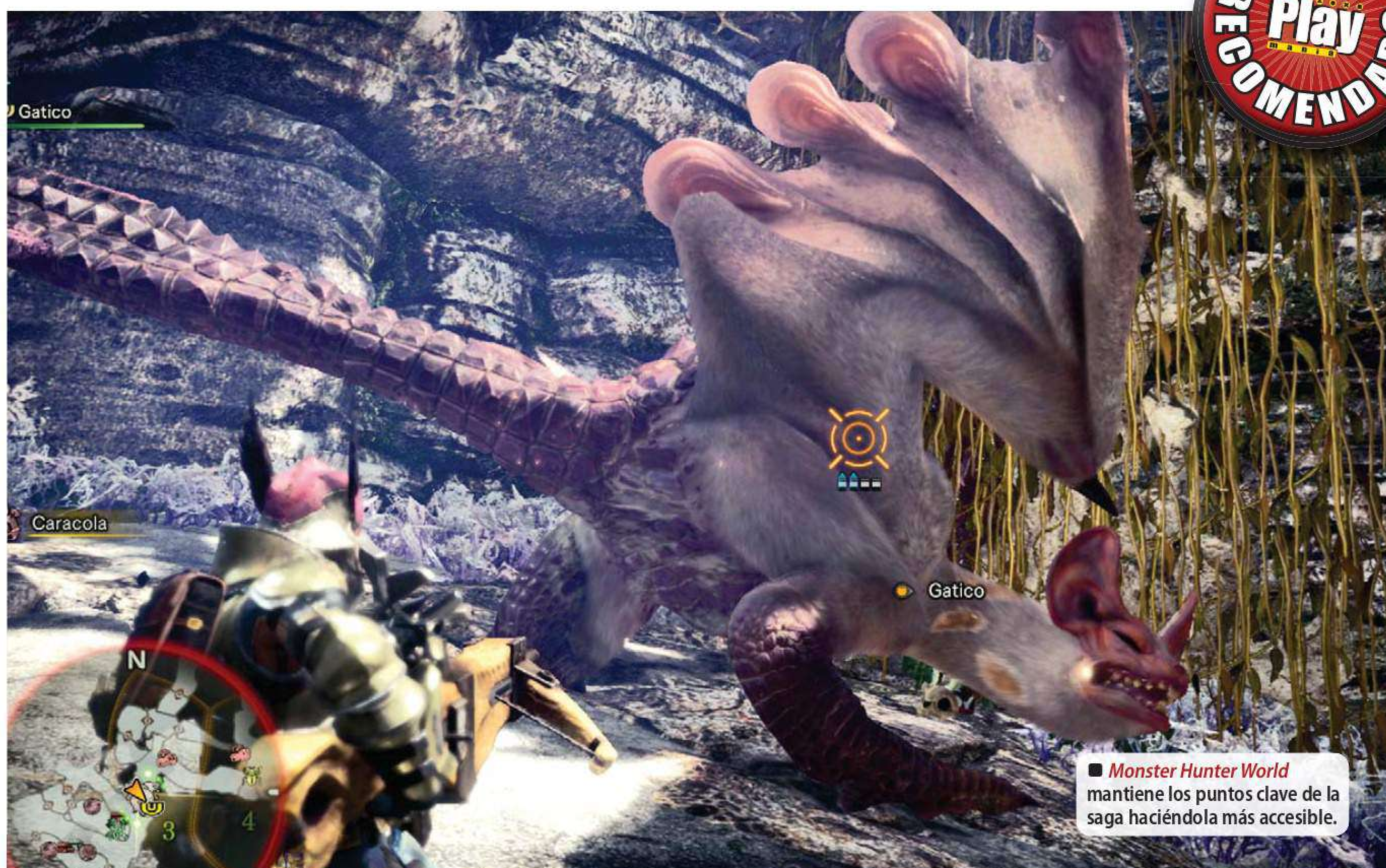
Género: **ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**







http://www.monsterhunterworld.com/es/



Monster Hunter World mantiene los puntos clave de la saga haciéndola más accesible.

LA MEJOR PARTIDA, DE CAZA, EN LA HISTORIA DE LA SAGA

Monster Hunter World

Con cacerías tan divertidas como la de esta última entrega cualquier rey diría: "no lo siento mucho, no me he equivocado y sí volverá a ocurrir".

La premisa de la saga *Monster Hunter* siempre ha sido tan sencilla como adictiva: salir a cazar monstruos, obtener materiales de cada enemigo caído, fabricar nuevo equipo con ellos y lanzarnos a una nueva cacería. Este bucle, que sobre el papel puede parecer aburrido, resulta absolutamente fascinante. Sin embargo, hasta ahora la saga resultaba bastante inaccesible para los novatos y contaba con algunos malos vicios jugables que alejaban a nuevos jugadores.

***MH World* mantiene el núcleo jugable,** pero corrige la mayoría de los errores del pasado y nos ofrece una curva de dificultad y, sobre todo, de aprendizaje que favorece que cualquier jugador se acabe convirtiendo en un montaraz empedernido. Así, por ejemplo, no hace falta escribir un código de 16 caracteres para unirnos a la partida de un amigo, la funcionalidad de muchos objetos está más clara, los tutoriales son más explicativos y las primeras horas de juego nos permiten aprender los conceptos básicos sin un bombardeo de información insoportable. Pero, ojo, que los cazadores más veteranos no teman. Esta nueva entrega mantiene todos y cada uno de los elementos que han hecho de la saga un vicio indispensable, como unas batallas tremendamente desafiantes, monstruos gigantescos, una cantidad bestial de opciones o un modo cooperativo impagable. Algunos dirán que es un juego repetitivo y puede que tengan una pizca de razón. Sin embargo, a diferencia de otros juegos online cooperativos, aquí nunca dejamos de aprender cosas. Siempre hay

Nuestro cazador/a, que creamos con un completísimo editor, se dedica a la caza de monstruos gigantescos.

LOS PREPARATIVOS ANTES DE LA GRAN **BATIDA**



1 **ZAMPAR.** Estos banquetes nos otorgan todo tipo de mejoras en los atributos de nuestro cazador, como aumentar la salud, la resistencia,...



2 **VISITAR LA FORJA.** Con los materiales que obtenemos de cada monstruo creamos nuevas piezas de armadura y mejoramos las armas.



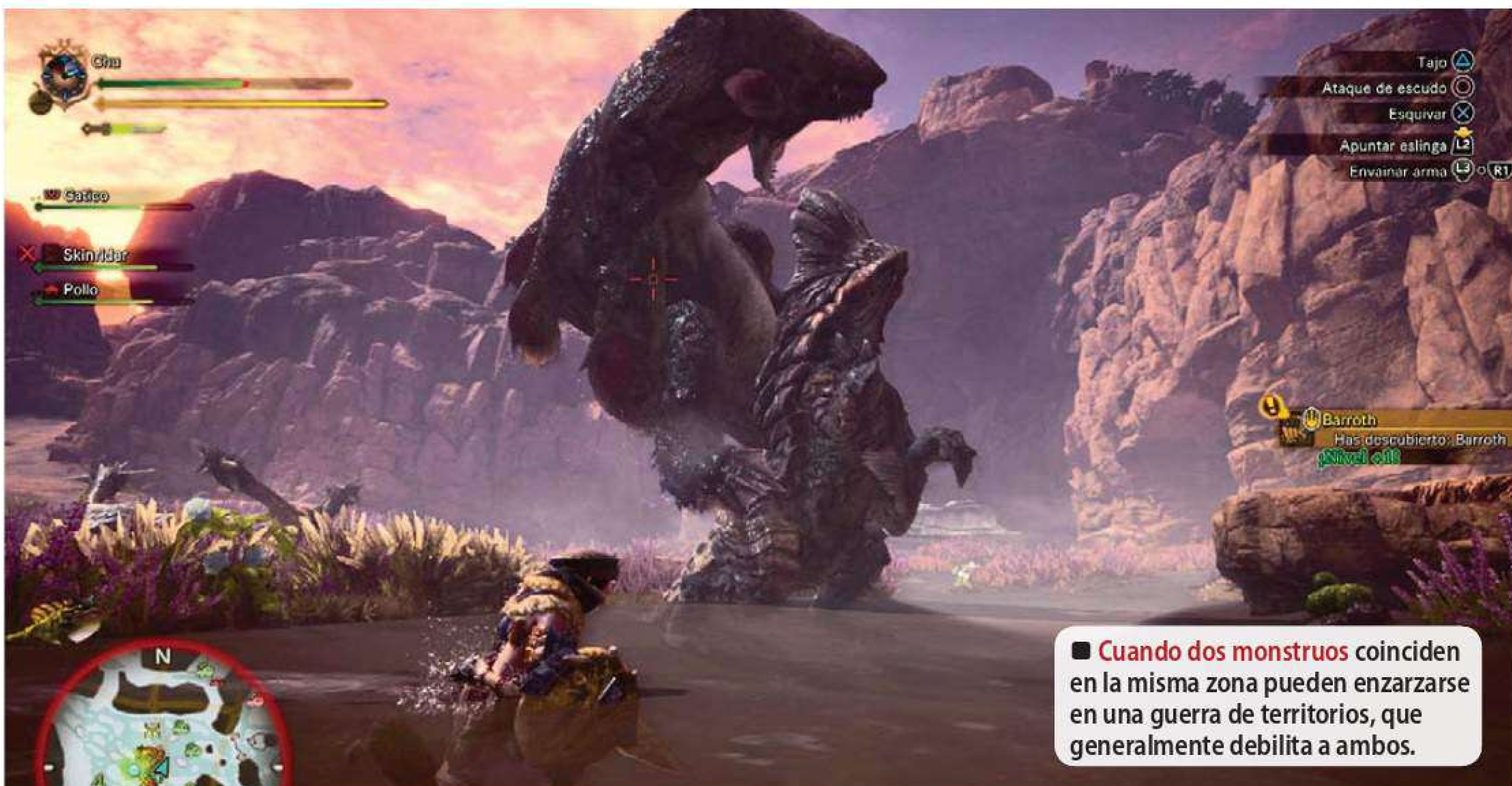
3 **CAMPAMENTO.** A diferencia de las otras entregas de la saga, aquí podemos cambiar de arma y acceder al baúl sobre el terreno de caza.



■ El comportamiento y las rutinas de ataque de cada monstruo, como este Anjanath, es distinto, por lo que nunca podemos fiarnos.



■ Subirnos a lomos de un monstruo es una gran oportunidad para hacerles mucho daño, pero cuidado que pueden tirarnos al suelo.



■ Cuando dos monstruos coinciden en la misma zona pueden enzarzarse en una guerra de territorios, que generalmente debilita a ambos.





***Monster Hunter World* llega con muchos cambios que lo convierten en la mejor entrega de toda la saga.**

una nueva estrategia para cazar a los monstruos que no habíamos probado, una nueva forma de aprovechar el ecosistema a nuestro favor, un nuevo objeto o pieza de equipo esperándonos en nuestra base de operaciones y, en definitiva, un aprendizaje que parece no terminar nunca.

Los catorce tipos de arma disponibles, además, cambian radicalmente la experiencia de juego y el modo en el que afrontamos cada combate. Las misiones de rango alto, que se desbloquean cerca del final del juego y continúan después de ver los créditos, suponen el mayor desafío para jugar con amigos y ofrecen un contenido casi infinito que, además, se prolonga aún más con los eventos temporales y los DLCs gratuitos que Capcom ha prometido para un futuro cercano. Tiene pequeños detalles que lo alejan de la perfección, como la necesidad de haber completado las misiones principales para poder unirnos a esa misma misión en la partida de un amigo o los fallos de conexión que aún no se han solucionado del todo, pero nada tan grave que pueda empañar un juego absolutamente brillante. Una mayor apuesta por la exploración de mapas abiertos, con montones de secretos, misiones secundarias, materiales que saquear o un salto gráfico tremendo, que ofrece unas batallas muy espectaculares y unos entornos tan bellos que hipnotizan, ponen la guinda a una fórmula que siempre ha sido excelente y que tiene en *World* a su mejor exponente. Aviso, si empiezas la cacería, estarás meses enganchado.



■ Los lafarillos, una especie de luciérnagas, nos indican el camino hasta un monstruos cuando hemos encontrado suficientes pistas.



■ Capturar a los monstruos es más complicado que matarlos, ya que hay que ponerles trampas, pero las recompensas son mejores.

» OCUPAR EL TIEMPO ENTRE CACERÍAS

Aunque el núcleo jugable son las cacerías de monstruos, también podemos realizar otras actividades menos sangrientas que también nos sirven para mejorar y desbloquear nuevas opciones, tanto en nuestra base de Astera como para nuestro personaje. Aquí os contamos sólo algunas:



PESCAR es una de las actividades más divertidas. Hay montones de especies y algunas necesitan un cebo especial.



ROBAR HUEVOS. Las misiones de entrega, en las que no podemos atacar ni soltar el objeto, son realmente estresantes.



DESCANSAR. En nuestro hogar, que decoramos con peces y animales pequeños que hemos cazado, echamos el rato.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El interminable aprendizaje de jugarlo. Los ecosistemas de cada zona. El cooperativo.

» LO PEOR

Fallos en el sistema de matchmaking y algunas incomodidades para jugar con amigos.

Te gustará + que...

TOUKIDEN KIWAMI



Te gustará + que...

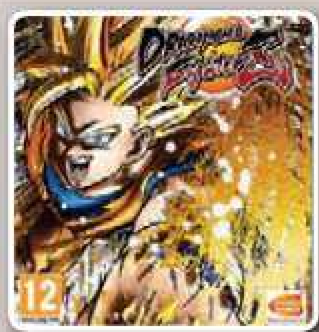
GOD EATER RESURRECTION



87	**» GRÁFICOS** No están a la altura de otros de PS4, pero el diseño artístico es bestial.
90	**» SONIDO** Banda sonora con temas geniales y un buen doblaje al castellano.
95	**» DIVERSIÓN** Su interminable curva de aprendizaje y el bucle jugable enganchan.
93	**» DURACIÓN** La historia principal lleva unas 50-60 horas y el endgame es infinito.
NOTA 93	Esta no es sólo la entrega más accesible, también es la más completa, espectacular y divertida de toda la saga.







Género:
LUCHA
Desarrollador:
ARC SYSTEM WORKS
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €
Ultimate Edition:
114,99 €



https://www.bandainamcoent.com/games/dragon-ball-fighterz



Vegeta y Goku se enfrentan de nuevo en el que es, desde ahora, el mejor juego de *Dragon Ball*.

EL **MEJOR JUEGO** JAMÁS CREADO DE **DRAGON BALL**

Dragon Ball FighterZ

De la mano de Arc System Works, los Guerreros Z se pasan a las peleas en 2.5D en el juego de lucha más fiel y espectacular de toda la saga.

Por fin. El juego más esperado por los fans de *Dragon Ball* ha llegado para cumplir las (altísimas) expectativas... ¡Y reventarlas! Arc System Works ha creado el mejor tributo posible a la serie, pero también un fantástico juego de lucha.

Goku y sus amigos (y algunos de sus más célebres enemigos) deben unir fuerzas contra Androide 21, una guerrera imparable que pretende absorber los poderes y fuerza de todos los Guerreros Z. Este argumento, que podría encajar perfectamente en *Dragon Ball Super*, es el eje del Modo Historia, una sucesión de combates con toques roleros: podemos ganar experiencia o equiparnos con mejoras de combate. Un guión dividido en tres actos (bajo la perspectiva de los héroes, de los villanos y de los androides, respectivamente), repletos todos de momentos épicos y divertidos. La dificultad del Modo Historia es más bien baja, ya que está pensado para que nos familiaricemos con el sistema de combate, de cara a los modos Arcade y sobre todo Online. En esta modalidad la dificultad se dispara al luchar contra jugadores más "curtidos", aunque también podéis pasarlo en grande entre amigos con los modos Ring o Arena. Lo bueno de *FighterZ* es que cualquiera puede coger el mando y pelear con soltura, gracias a los autocombos, ataques variados que culminan en uno especial, pulsando varias veces un único botón; o por el hecho de que la mayoría de movimientos se realicen de igual forma para todos. Pero bajo esta sencillez hay un sistema elaborado, con asistencias, bloqueos, desvíos, Ki, guard-breaks y todo tipo de elementos dignos de los mejores juegos



» ¡LUZ, FUEGO, **DIVERSIÓN**!



① **SALA CENTRAL.** Desde aquí podemos acceder a todos los modos de juego con nuestro avatar "chibi", además de comprar Cápsulas Z.



② **HISTORIA.** Androide 21 (creada por Toriyama para el juego) es el eje central. Un modo amplio y sencillo, que sirve como entrenamiento.



③ **COMBATES.** Son entre equipos de tres luchadores, los cuales podemos alternar o utilizar en asistencias y ataques combinados.



■ Los aliados de nuestro equipo pueden asistirnos combinando sus ataques con los nuestros, siempre que estén disponibles.



■ Podemos invocar a Shenron y pedirle un deseo si reunimos las siete Bolas de Dragón en combate. ¡Ojo, que no resulta fácil!



■ Desbloquear a Vegeta y Goku SSB requiere esfuerzo, pero merece la pena: sus golpes son devastadores.





Los fans de *Dragon Ball* van a caer rendidos al comprobar la fidelidad y respeto por la saga que tiene el juego

de lucha de eSports. El trabajo invertido en crear este sistema de combate sólo es comparable con el del apartado técnico. Fijaos en cualquier imagen sin indicadores y os será imposible distinguirla del anime original. Auténtica magia que hace que los personajes no sólo sean idénticos a la serie de animación: resultan incluso más espectaculares.

Existen un par de factores que impiden a *FighterZ* ser una obra maestra. Sus 24 luchadores tienen estilos y ataques personalizados, pero la cifra se nos queda corta si tenemos en cuenta el inmenso catálogo de personajes de la saga. Tampoco nos convencen las animaciones del Modo Historia: son algo robóticas y desentonan con el "mimo" que se ha puesto en el resto de movimientos del juego. Y puestos a pedir, habría sido maravilloso que Bandai Namco incluyese las voces en castellano de *Dragon Ball Super*. Son detalles que debemos señalar, pero que no afectan al resultado final: *Dragon Ball FighterZ* es, desde ya, el mejor juego que se haya creado de esta serie. Su respeto por la obra original de Akira Toriyama sólo es comparable con la fidelidad que muestra, "calcando" los personajes originales en todos los aspectos. Pero *FighterZ* es más que el título definitivo para los fans: es también un juego de lucha magistral. Su sistema de combate es tan complejo y profundo como el de los grandes representantes del género, pero permite que cualquier jugador puede hacerse con él. *Dragon Ball FighterZ* ha reinventado la saga, aupándola al podio de la lucha.



■ Hay invitados sorpresa como Nº 17, Chaoz o la Fuerza Ginyu, que aparecen como apoyo al realizar combos y ataques especiales.



■ Yamcha acaba por fin con su mala fama, desvelándose como uno de los luchadores más ágiles y eficaces de todo el juego.

» EL ANIME ORIGINAL EN ESTADO PURO

Desde las texturas hasta los sonidos, pasando por los movimientos o las voces: *Dragon Ball FighterZ* reproduce el anime hasta el más mínimo detalle. El resultado es un sueño hecho realidad, con escenas que muchas veces superan en espectacularidad a las de la serie de televisión.



FIDELIDAD. El nivel de detalle es increíble. Fijaos en este Kame Hame Ha de padre e hijo, "igualito" al que acabó con Célula.



ESCENAS. Los Dramatic Finish reproducen grandes momentos del anime, como la pelea entre Goku y Beerus de *DB Super*.



MODELOS. El excelente uso del modelado y las texturas hace que las imágenes sean idénticas al anime original. In-cre-í-ble.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La fidelidad al anime es total y espectacular. Es un juego elaborado pero muy accesible.

» LO PEOR
24 luchadores saben a poco. Las animaciones del Modo Historia deslucen un poco.

Te gustará + que... DB: XENOVERSE



Te gustará + que... MARVEL VS CAPCOM



91	**» GRÁFICOS** Brutales. Son idénticos al anime, e incluso más espectaculares.
85	**» SONIDO** Música cañera y las voces originales de la serie (en japonés e inglés).
90	**» DIVERSIÓN** Las peleas son tan divertidas como emocionantes, sobre todo online.
92	**» DURACIÓN** El Modo Historia tiene mucho contenido, pero el online es infinito.
NOTA 91	Cuando la saga *Dragon Ball* parecía agotada, Arc System Works la renueva por completo con un auténtico "juegazo".









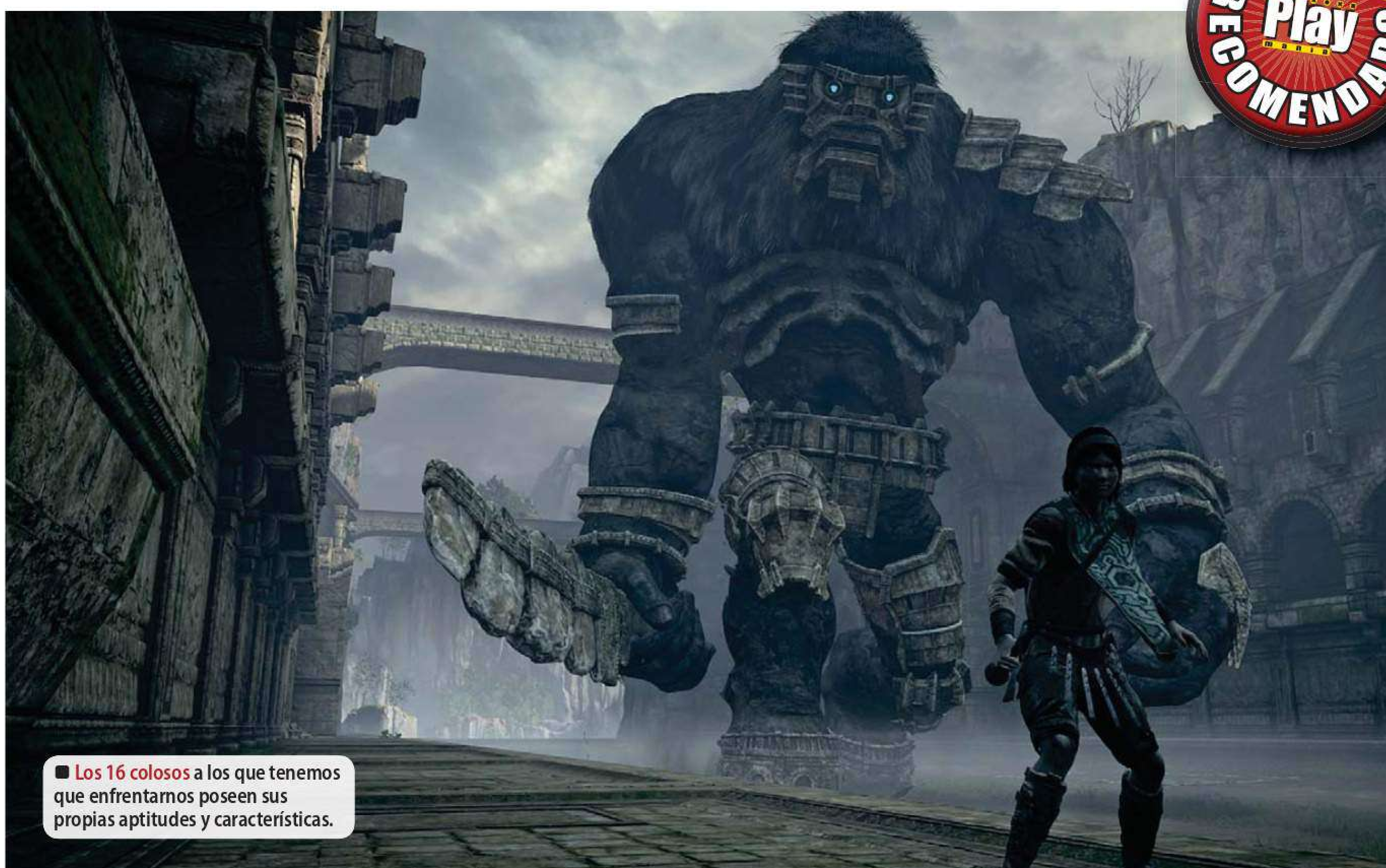
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **BLUEPOINT**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**







https://www.playstation.com/es-es/games/shadow-of-the-colossus-ps4/



Los 16 colosos a los que tenemos que enfrentarnos poseen sus propias aptitudes y características.

A LA CAZA DE LOS 16 COLOSOS

La mecánica de juego que propone esta excepcional obra de Fumito Ueda es bastante sencilla de resumir en tres simples pasos. Pero a pesar de su sencillez, la diversión que nos depara es incuestionable.



1 **LA LLAMADA ESPADA ANTIGUA,** con la ayuda del sol, nos permite conocer la ubicación aproximada de cada coloso.



2 **LUEGO DEBEMOS CABALGAR** a lomos de nuestra yegua Agro. A veces esta tarea tiene su aquel, no os creáis...



3 **DURANTE LA BATALLA** tenemos que ir encontrando y dañando los puntos débiles de los colosos con nuestra espada.

REVIVE UNA **MARAVILLOSA AVENTURA** DE CULTO

Shadow of the Colossus

Una de las remasterizaciones más esperadas de PS4 no decepciona y se convierte en uno de los primeros títulos imprescindibles de la temporada.

Muchos jugadores consideran esta creación de Fumito Ueda como uno de los mejores juegos jamás aparecidos para PS2. Una obra maestra que, después de haber sido recreada también en PS3, llega ahora a PS4 de la mano de una remasterización excelente, de las mejores que hemos disfrutado en los últimos meses.

Lo que hace tan grande a esta aventura sigue siendo su magnífica jugabilidad, que en esta reedición se ha mantenido totalmente inalterada... e igual de única y cautivadora. Encarnando el papel de un joven, nuestra misión principal es la de reclamar a un ente divino denominado Dormin el alma de nuestra fallecida amada. Pero para llevar a cabo tal meta tenemos que realizar un cometido a cambio: acabar, uno por uno, con los 16 colosos que se encuentran dispersos en los confines del extensísimo mundo que acoge a esta aventura. Una misión que, seguramente, se convertirá en algo inolvidable para la inmensa mayoría de los que se adentren en esta maravilla lúdica. La mecánica de juego es tremendamente sencilla de explicar. Haciendo uso de nuestra Espada Antigua, cuyo filo es capaz de catalizar los rayos del sol para indicarnos la dirección (que no su localización exacta) de cada coloso, tenemos que llegar hasta el adversario de turno y acabar con él. ¿Así de simple? No tanto, dado que si bien los primeros rivales no ofrecen demasiada resistencia, a medida que avanzamos nos vamos enfrentando a bestias cada vez más formidables y que presentan unos patrones de ataque, movimiento y comportamiento claramente diferenciados. De nosotros depende encontrar los puntos débiles de sus cuer-

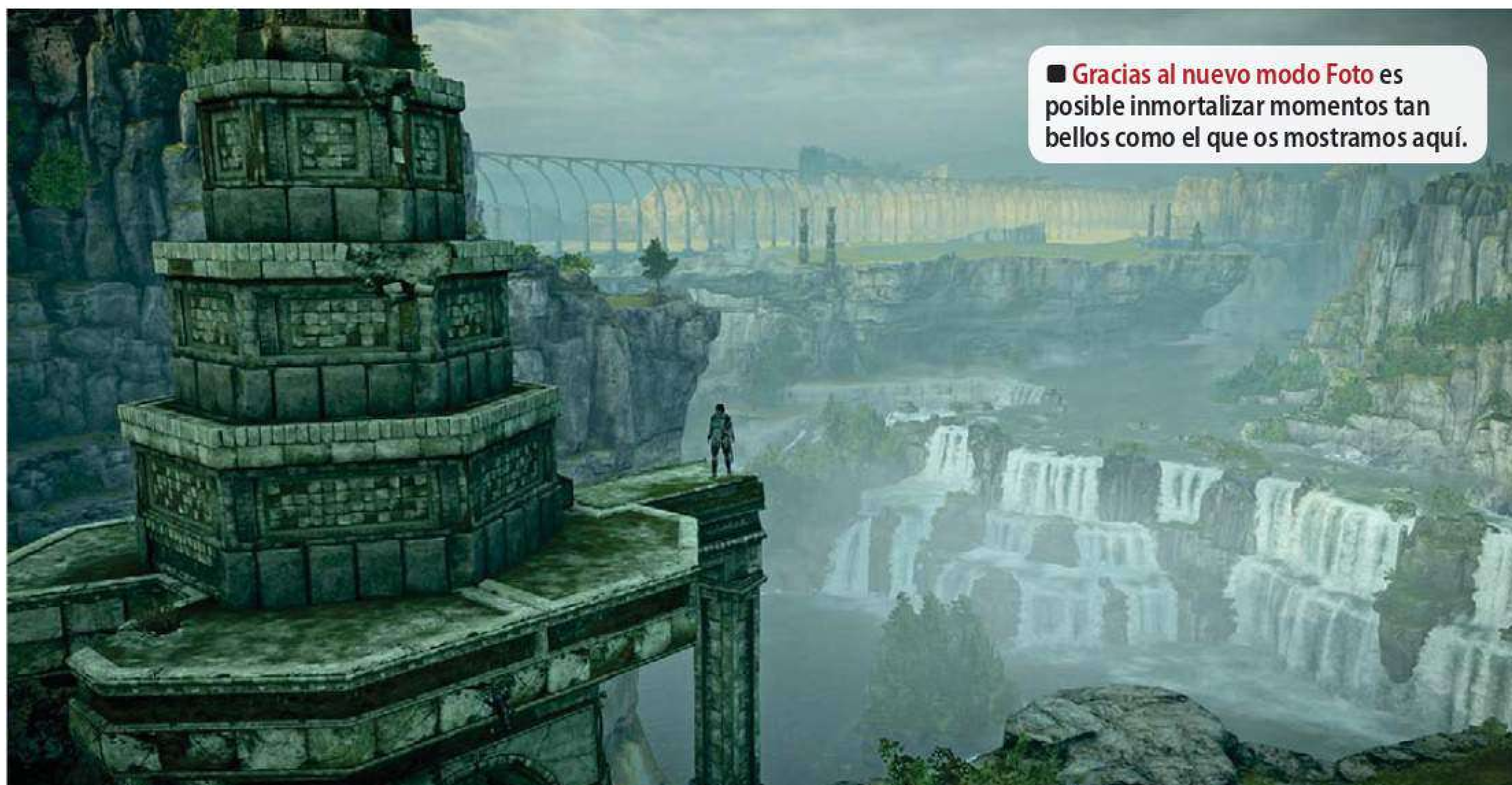




Las animaciones de todos los colosos son excelentes, muy naturales. A veces da bastante pena acabar con ellos...



El mapa del mundo va conformándose a medida que vamos eliminando a los colosos y encontrando los distintos templos.



Gracias al nuevo modo Foto es posible inmortalizar momentos tan bellos como el que os mostramos aquí.





La fórmula de juego que nos ofrece *Shadow of the Colossus* sigue siendo tan poco habitual como irresistible

pos y, lo más complicado, conseguir llegar hasta cada uno de dichos puntos para infligir el castigo de rigor con nuestra espada. Evidentemente y dado el (en la mayoría de los casos) gigantesco tamaño de los colosos, para alcanzar sus puntos flacos es necesario trepar por sus cuerpos y agarrarnos a ellos. Una tarea tan laboriosa como gratificante, especialmente con los rivales más duros. ¿Y qué más podemos hacer en este juego? Pues explorar sus kilométricos fondos en busca de templos y multitud de secretos que no vamos a desvelaros porque la gracia es que los descubráis vosotros mismos. Además es muy recomendable pasar todo el tiempo del mundo investigando los decorados porque, entre otras cosas y más allá de prolongar la duración (no muy extensa) de la aventura en sí, seguramente os deleitaréis con paisajes de una hermosura que difícilmente encontraréis en otro título.

Justamente el renovado apartado visual es una de las principales innovaciones que se han integrado en esta reedición. Un acabado técnico que en PS4 Pro puede ser disfrutado en 4K dinámicas y 30 fps, o en 1080p y unos 50-60 cuadros de animación, lo que deseemos. También se ha añadido un modo Foto que nos permite jugar con las perspectivas y los filtros para obtener imágenes de una calidad plástica increíble, así como otros extras y pequeñas innovaciones como nuevos esquemas de control, la posibilidad de desbloquear ciertos objetos especiales, una galería de imágenes... *Shadow of the Colossus* es uno de esos juegos que nadie debería perderse, y menos aún cuando ha sido remasterizado con tanto mimo.



En PS4 Pro tenemos la posibilidad de disfrutar de la aventura en 4K de resolución dinámica y 30 fps, o a 1080p y cerca de 60 cuadros.



Este "easter egg" de *The Last Guardian* es una de las muchas sorpresas que nos depara esta obra. ¿Dónde se halla? Pues en...

MUCHO MÁS QUE ELIMINAR COLOSOS

A pesar de que nuestra meta fundamental consiste en ir eliminando a los 16 colosos que se encuentran dispersos por el amplísimo mundo que da vida a la aventura, podemos realizar otras tareas. Y algunas de ellas resultan muy divertidas y bastante adictivas... así como muy beneficiosas.



LAS COLAS RESPLANDECIENTES de algunos lagartos amplían nuestra capacidad de agarre. ¿Dónde estarán?



LOS TEMPLOS se encuentran repartidos por todo el mapa y nos permiten recuperar la salud perdida si rezamos ante ellos.



SI NOS FIJAMOS BIEN EN LOS FONDOS y prestamos atención al altavoz del mando, podemos descubrir secretos interesantes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es una de esas obras que posee un encanto especial que resulta muy difícil de explicar.

» LO PEOR

Si sólo nos centramos en eliminar a los colosos su duración es bastante limitada.

Te gustará + que...

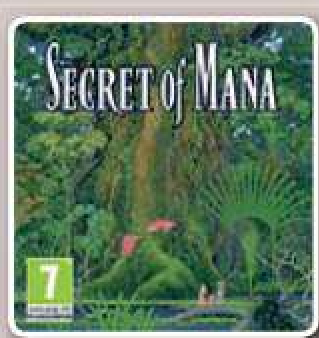


Te gustará − que...



90	**» GRÁFICOS** Sería un sueño que todas las remasterizaciones fueran como ésta.
92	**» SONIDO** Memorable melodía introductoria y excelentes voces en idioma ficticio.
94	**» DIVERSIÓN** Una vez te sumerges en el juego, es imposible no caer rendido ante él.
80	**» DURACIÓN** Unas 4 o 5 horas, más todo lo que dediquemos a explorar el mundo.
NOTA 93	Tanto los nostálgicos que jugaron al original como los que nunca lo hicieron no pueden perderse esta obra maestra.







Género:
ACTION RPG
Desarrollador:
SQUARE ENIX
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

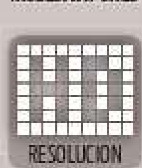

JUGADORES **1-3**


JUG. ONLINE **-**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.secretofmanagame.com/en-us/



Nostalgia, diversión y belleza se funden en esta notable aventura de corte Action RPG.

ROL CLÁSICO **RENOVADO Y MULTIJUGADOR**

Secret of Mana

Uno de los Action RPG más queridos y aclamados de Super Nintendo reaparece con una reinterpretación muy plausible y sugerente.

Muchos consideramos a *Secret of Mana* como uno de los grandes Action RPGs de la historia. Aparecido en 1993 para SNES, se trata de una obra que posee tanta calidad que pasadas dos décadas y media desde su lanzamiento original sigue siendo magnífica... como demuestra su remake que acaba de aterrizar en PlayStation 4.

La historia que se nos va narrando a lo largo de las 25 horas aproximadamente que dura la aventura gira en torno a tres chavales -Randy, Prim y Popoi- y una espada: la Espada Sagrada del Maná. Dicho objeto ha perdido su fuerza con el paso de los años y les corresponde a los protagonistas recuperar su brío perdido. Un argumento quizá no demasiado original pero que, por lo menos, cumple. Además conviene destacar que es posible seguirlo sin problemas gracias a la traducción de los textos a nuestro idioma, siendo una de las muchas novedades que incorpora este remake. Pero antes de comentar dichas innovaciones conviene explicar su desarrollo, el cual se ha mantenido intacto. A nuestros pies tenemos un vasto mundo que está compuesto por diferentes zonas que debemos ir explorando en cierto orden (es un título bastante lineal), desde templos a pueblos, lagos, mazmorras o bosques. Dichos escenarios están repletos de monstruos contra los que debemos combatir, enfrentamientos que suceden en tiempo real. Y conforme peleamos, vamos aumentando la experiencia y el poder de nuestros personajes, así como obteniendo nuevos y valiosos objetos como armas, trajes y complementos. Un desarrollo muy diverso y entretenido que, además, es posible dis-

Prim, Randy y Popoi son los tres protagonistas, jóvenes que deben restaurar el poder de una espada.

LA DURA TAREA **DE UN HÉROE**



1 **LOS DIÁLOGOS** con decenas de personajes secundarios han sido traducidos debidamente a nuestro idioma. Una novedad muy plausible.



2 **LAS BATALLAS** se convierten en una de nuestras tareas primordiales, enfrentamientos que tienen lugar en tiempo real (y no son aleatorios).



3 **RECORRER** e investigar una buena cantidad de escenarios también es una de nuestras labores fundamentales. Los hay muy bellos.



La introducción, además de contarnos parte de la trama, nos deleita con imágenes y escenas de una calidad plástica imponente.



Podemos ir equipando a los protagonistas con diferentes armas, complementos y trajes, algunos tan curiosos como estos de aquí.



El modo multijugador local para tres jugadores es una de las cualidades principales que posee esta genial aventura.





Un desarrollo tradicional y varias mejoras técnicas y jugables se dan cita en este remake del gran JRPG de SNES

frutar tanto en solitario como en compañía. Si optamos por la primera opción, la CPU se encarga de guiar a nuestros dos compañeros (sin demasiado tino en ocasiones), pudiendo alternar el control de unos y otros en el acto. Pero lo más recomendable es adentrarnos en la aventura con dos amigos gracias al modo cooperativo local, una opción que nos proporciona los mejores momentos de diversión que nos ofrece *Secret of Mana*.

¿Y qué novedades incorpora? Pues un buen ramillete. Además de la ya citada traducción de los textos, las conversaciones que mantenemos con los personajes secundarios han sido dobladas en inglés y japonés. Y no sólo eso, dado que algunas de ellas son totalmente inéditas y nos aportan más información acerca del argumento o de alguno de los protagonistas. La banda sonora también ha sido remasterizada y nos regala melodías orquestadas... si así lo deseamos, porque también es posible escuchar las canciones originales. Un detallazo. Aun así y a pesar de todo esto, la mayor innovación que alberga esta reinterpretación tiene que ver con su apartado gráfico. Los diseños en 2D han dejado paso a personajes y escenarios en 3D, atesorando algunos de estos últimos una belleza maravillosa. Un lavado de cara de mucha enjundia que redondea uno de los primeros grandes representantes de su género de la temporada. Tanto si disfrutasteis del título original como si os pilla de nuevas, *Secret of Mana* merece toda vuestra atención si sois seguidores de los JRPGs en general.



El tamaño del mundo que acoge a esta obra es considerable y está repleto de aldeas, bosques, cuevas y demás localizaciones.



Las mazmorras en las que debemos adentrarnos encierran todo tipo de monstruos y peligros... aunque también ocultan secretos.

NOVEDADES Y CAMBIOS IMPORTANTES

Se nota que Square Enix ha querido cuidar al máximo esta reinterpretación de una producción tan venerada como *Secret of Mana*, uno de los mejores Action RPGs de la historia. Por eso ha introducido una buena cantidad de innovaciones y modificaciones, algunas de ellas trascendentales.



EL NUEVO APARTADO GRÁFICO deja atrás los diseños 2D para plasmar escenarios y personajes 3D... y en HD.



LA BANDA SONORA es magistral, pudiendo escuchar tanto la original como la remasterizada: una opción maravillosa.



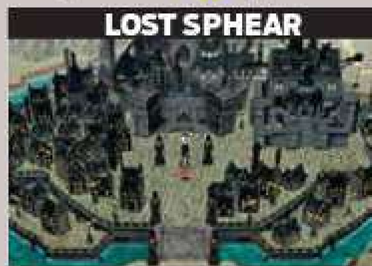
ADEMÁS DE LLEGAR TRADUCIDO, algo que no sucedió en la obra original, se han añadido nuevas escenas y conversaciones.

VALORACIÓN

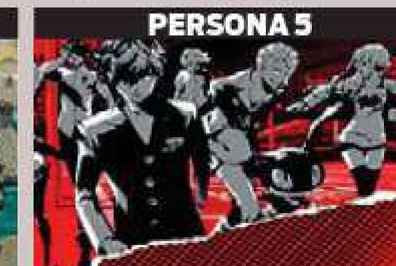
» LO MEJOR
El modo multijugador es fantástico. El desarrollo termina siendo muy absorbente.

» LO PEOR
La IA de la CPU a veces flojea. La historia no está mal, pero no sorprende... ni lo pretende.

Te gustará + que... LOST SPHEAR



Te gustará − que... PERSONA 5



82	**» GRÁFICOS** Los personajes y fondos rediseñados en 3D lucen un aspecto notable.
93	**» SONIDO** Lo mejor del juego. Es posible escuchar la nueva BSO o la original.
85	**» DIVERSIÓN** Jugabilidad Action RPG tradicional, cautivadora y bastante variada.
88	**» DURACIÓN** Sin ser el RPG más duradero, unas 25 horas no os las quita nadie.
NOTA 85	Los amantes de los JRPGs clásicos van a deleitarse con un muy buen remake de uno de los grandes del género de SNES.







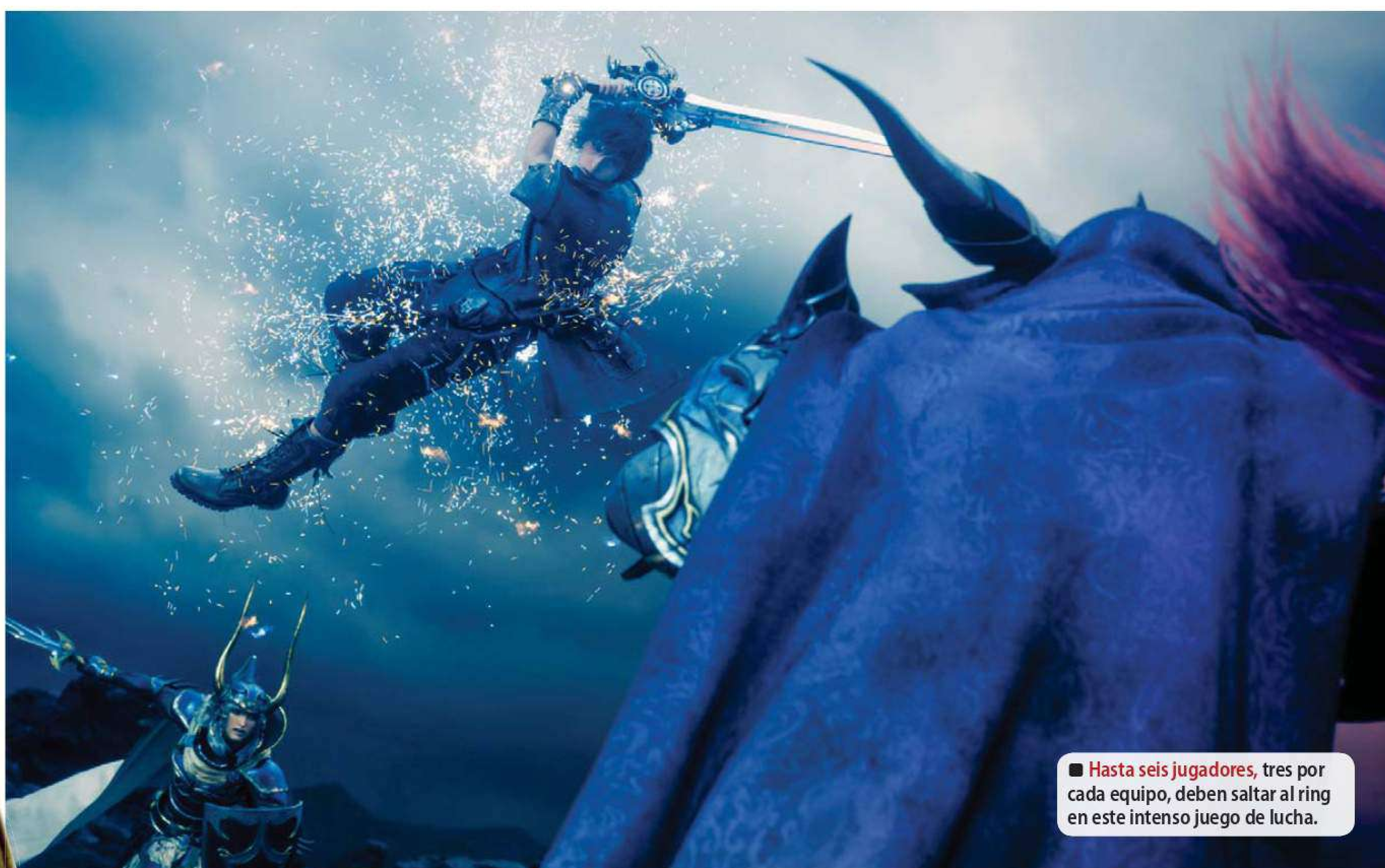
Género:
LUCHA
Desarrollador:
TEAM NINJA
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
64,95 €
Precio Lim. Edition:
69,95 €







https://www.dissidiafinalfantasynt.com/



Hasta seis jugadores, tres por cada equipo, deben saltar al ring en este intenso juego de lucha.

BATALLAS **FANTÁSTICAS Y ROLERAS** POR EQUIPOS

Dissidia Final Fantasy NT

La famosa saga JRPG de Square Enix abandona momentáneamente el tono aventurero para adentrarse en el terreno de la lucha multijugador.

Hace ya muchos años PSP recibió *Dissidia Final Fantasy*, un juego de lucha 3D atípico basado en la famosa saga de JRPGs que se convirtió en uno de los mejores títulos de dicho sistema. Tras una excelente segunda parte, muchos pensábamos que no íbamos a volver a disfrutar de este spin-off... pero afortunadamente nos equivocábamos.

PS4 recibe en exclusiva esta nueva versión que nos ofrece un planteamiento similar que, a su vez, ha sido aderezado por varias innovaciones. El sistema de juego se aleja bastante de lo habitual en este tipo de obras, brindándonos unas batallas que tienen lugar en entornos abiertos en 3D... y en las que participan hasta seis personajes a la vez. Esta característica tan inusual se convierte en una de las señas de identidad de este arcade de lucha, dando forma a una jugabilidad única que ha sido dotada de mucha personalidad. Gran parte de culpa de esto último tiene que ver con el sistema de control, que es bastante complejo y demanda cierto tiempo de adaptación para hacerse con él. Pero, a cambio, nos proporciona un buen cúmulo de posibilidades que es imposible encontrar en ningún otro juego similar. Lo más importante de todo es que los personajes pueden efectuar dos tipos diferentes de ataque: los vitales y los de bravura. Los primeros restan salud, mientras que los de bravura nos permiten potenciar esa misma faceta de los luchadores que, a fin de cuentas, es la que determina la cantidad de daño que

COMBATES MASIVOS Y **MUY TÁCTICOS**



1 **LOS ATAQUES NORMALES** restan salud a los diferentes contrincantes, objetivo fundamental durante el transcurso de las batallas.

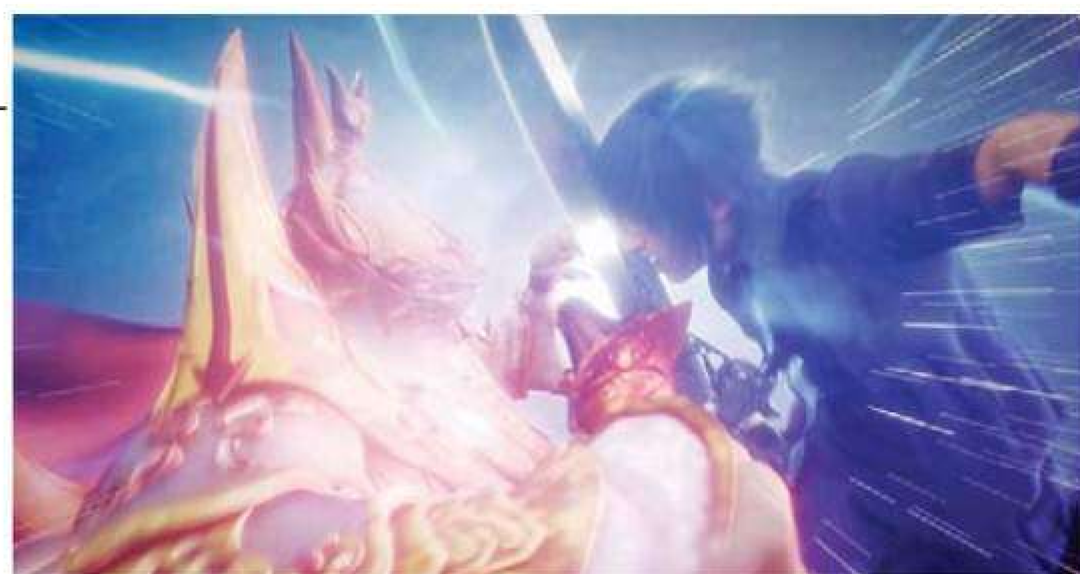


2 **LOS GOLPES DE BRAVURA** no quitan vida, pero nos permiten acumular bravura que es lo que determina la fuerza de los ataques.



3 **GOZAMOS DE LIBERTAD TOTAL** para desplazarnos por los decorados, pudiendo crear estrategias conjuntas como emboscadas letales.

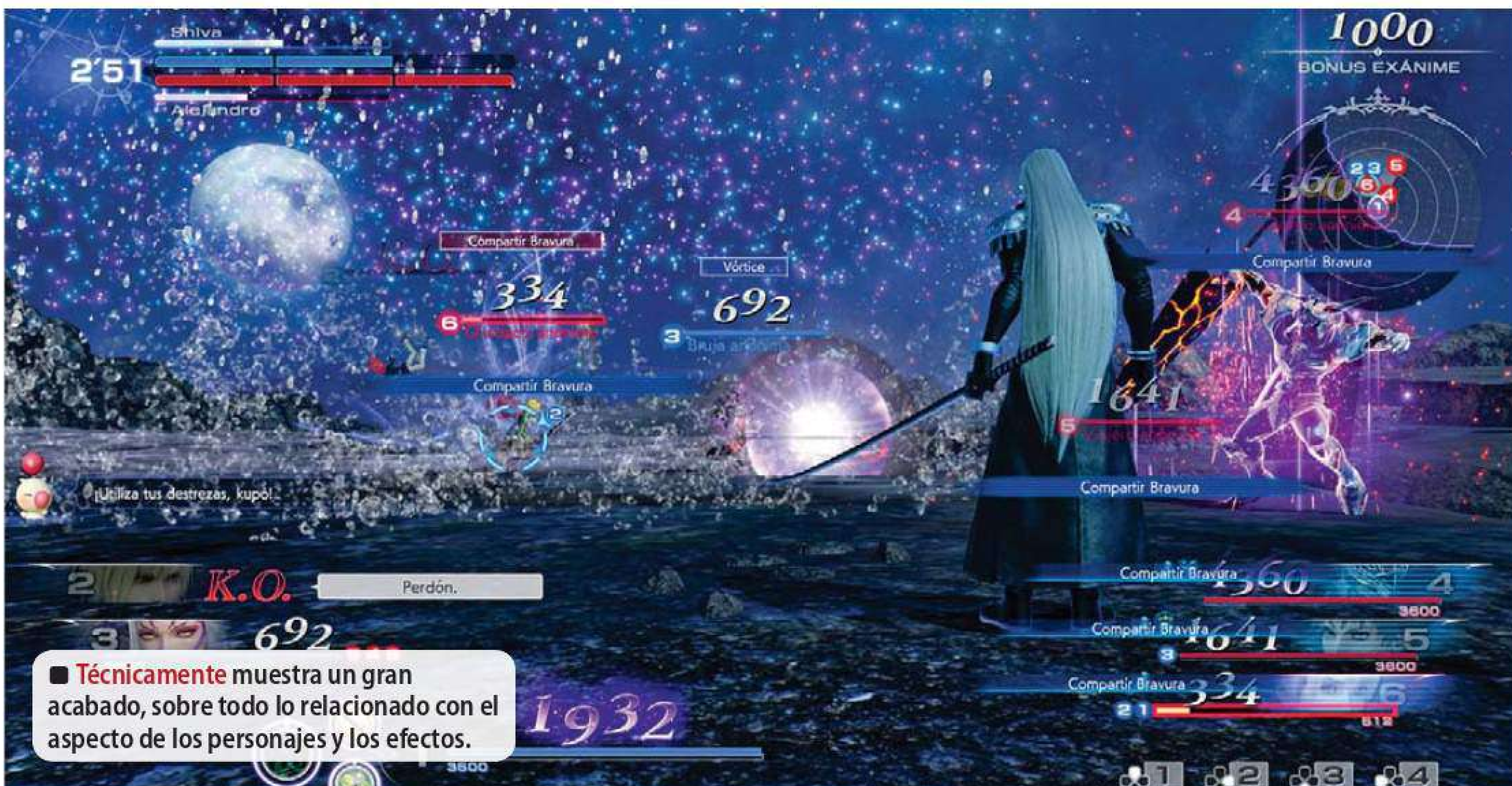
28 luchadores están disponibles de inicio, todos ellos viejos conocidos de la franquicia *Final Fantasy*.



Las secuencias cinemáticas son impactantes y nos ofrecen momentos realmente emotivos, vibrantes y espectaculares.

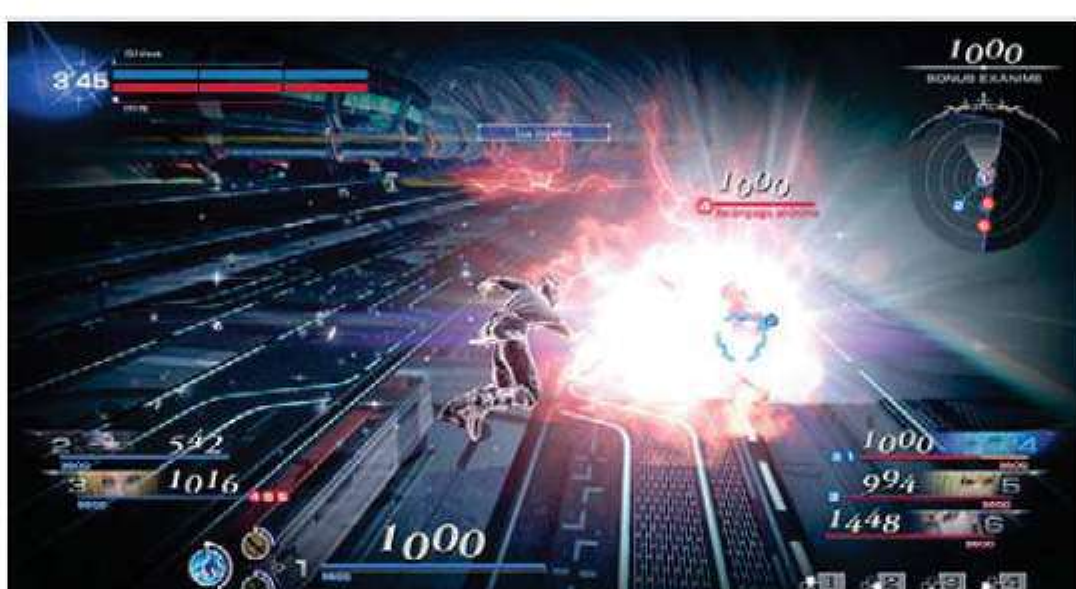


Las líneas que vinculan a los diferentes personajes nos indican quiénes nos atacan (rojas) y quiénes nos siguen (azules).



Técnicamente muestra un gran acabado, sobre todo lo relacionado con el aspecto de los personajes y los efectos.





Lejos de ofrecer un planteamiento de juego clásico, este nuevo arcade de lucha 3D apuesta por la innovación.

inflige cada golpe. A esto se une la posibilidad de poder realizar invocaciones en mitad de cada combate, lo cual proporciona ventajas a los miembros del bando que piden ayuda a deidades tan famosas dentro de la serie como Ifrit, Bahamut o Shiva.

El plantel de protagonistas está formado de inicio por casi una treintena de los personajes más queridos de toda la saga. Vaan, Cloud, Sefirot, Noctis, Lightning y muchos otros tipos igual de venerados están a nuestra disposición, tipos que han sido agrupados en cuatro clases diferentes que les otorgan ciertas características comunes. La gracia del título estriba en crear un equipo que sea lo más compensado posible para dar su merecido al bando rival, siendo muy aconsejable crear estrategias conjuntas para tratar de sacar ventaja de las batallas cooperativas que propone este juego. Un estilo que puede resultar algo caótico y confuso de primeras pero que, una vez te acostumbras a él, da mucho juego y ofrece multitud de posibilidades. Y esto último se magnifica más si cabe debido a las numerosas modalidades que presenta, incluyendo un modo online para seis jugadores que se convierte en su principal atractivo... pero no el único: gráficamente es un juego notable y, en ocasiones, podemos contemplar escenas muy plásticas. Y en cuanto al sonido, el excelente doblaje dual en inglés y japonés (con subtítulos en español) queda bien rematado por una banda sonora maravillosa. Un juego tan atípico como sugerente... una vez te acostumbras a sus muchas particularidades.



Los ataques especiales que pueden ejecutar los luchadores resultan tan vistosos como dañinos: es fundamental dominarlos.



Los decorados están basados en los entornos más conocidos que hemos ido visitando en las distintas entregas de *Final Fantasy*.

» FACTORES A TENER MUY EN CUENTA

Esta arcade de lucha 3D no responde a los convencionalismos ligados a este género tan tradicional. Más allá de pelear por equipos de tres integrantes, en esta producción es necesario tener en cuenta una serie de aspectos que tienen un impacto crucial en el desarrollo de los enfrentamientos.



LAS INVOCACIONES pueden cambiar el cauce de la batalla en cuestión de segundos. Es un elemento clave.



LAS DIFERENTES CLASES en las que están agrupados los protagonistas delimitan sus aptitudes básicas.



EL SISTEMA DE CONTROL es más complejo de lo que suele ser habitual en el género. Es necesario practicar bastante.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Gran plantel de luchadores. Su planteamiento general es altamente refrescante.

» LO PEOR

Su sistema de juego puede resultar demasiado complicado para algunos usuarios.

Te gustará + que... ONE PIECE: B. BLOOD

Te gustará − que... DRAGON BALL FIGHTERZ

88	**» GRÁFICOS** Excelente recreación de personajes y sus animaciones. Buenos efectos.
92	**» SONIDO** Magnífico doblaje y épicas melodías. De lo mejor del juego.
87	**» DIVERSIÓN** Su original sistema de lucha da mucho juego... cuando lo asimilas.
90	**» DURACIÓN** Gran abanico de personajes y modos de juego más que suficientes.
NOTA 88	Los juegos de lucha ya cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.







Género: **TERROR**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.supermassivegames.com/games/the-inpatient



Los creadores de *Until Dawn* nos llevan de nuevo a la montaña Blackwood, en una historia ambientada en 1952.

EN LAS **MONTAÑAS** DE LA LOCURA

The Inpatient

Los creadores de *Until Dawn* nos ofrecen una precuela de su survival horror en forma de "contemplativa" aventura exclusiva de PlayStation VR.

Supermassive Games es uno de los estudios en los que más se apoya Sony últimamente. Ya nos sorprendieron con el "survival horror" *Until Dawn* y han demostrado estar en buena sintonía con la hoja de ruta que marca la compañía, tanto si hablamos de PS VR (con el divertido *Until Dawn: Rush of Blood* y el inminente *Team Bravo*) como en lo referente a la nueva línea de juegos sociales Playlink (*Intenciones Ocultas*). *The Inpatient* se mueve en esos mismos parámetros, siendo uno de los juegos más inmersivos hasta la fecha de PS VR al tiempo que sigue ampliando el "universo" planteado por *Until Dawn*.

Escapar del manicomio de Blackwood es nuestro cometido principal en *The Inpatient*. Ambientado en 1952, ofrece algunos detalles sobre el entorno y las criaturas plasmadas en *Until Dawn*, aunque es perfectamente entendible por sí sólo, sin haberse jugado *UD*. En el papel de un interno con problemas de amnesia, deberemos descubrir por qué estamos allí y cómo escapar de ese lugar de pesadilla, en un desarrollo pausado, marcado por nuestras decisiones y que sólo puede ser disfrutado con PlayStation VR. De hecho, diríamos que T*he Inpatient* es uno de los juegos que mejor aprovecha esta tecnología, sumergiéndonos en unos oscuros escenarios que ponen los pelos de punta y exprimiendo el motor Unreal Engine 4 para ofrecernos unos personajes creíbles y bien detallados (aunque las animaciones faciales sean mejorables), amén de detalles como usar nuestra propia voz para la toma de decisiones, lo

UN **DESARROLLO** QUE TE PONDRÁ LOS PELOS DE PUNTA



1 **DECIDE.** La toma de decisiones es la "salsa" del desarrollo y gracias a ellas iremos moldeando la historia, pero no influye tanto como en *Until Dawn*.



2 **RECUERDOS.** Ocultos por los oscuros escenarios hay objetos que nos harán "recordar". Un recurso narrativo que no es muy original.



3 **SUSTOS.** Nos llevaremos algún susto, aunque la eventura es muy "contemplativa". Mucha exploración y nada de acción ni puzles.



La toma de decisiones hará que la historia transcurra por unos derroteros u otros. Hay 8 puntos de "bifurcación" importantes.



Gráficamente es uno de los mejores títulos para PS VR, aunque a veces las animaciones faciales no resulten demasiado naturales.



¿De verdad vas a rechazar esta cucaracha muerta que te ofrece como almuerzo tu compañero de celda? Piénsatelo bien...





The Inpatient basa todo su atractivo en la toma de decisiones mediante las que vamos moldeando la historia.

que incrementa aún más la inmersión. En este sentido, hay que decir que el reconocimiento de voz funciona de lujo simplemente usando el micrófono integrado en el visor (no es necesario usar el de los auriculares) y basta con decir claramente la frase que diría nuestro personaje (no hace falta gritar).

En cuanto al control, ofrece toda la libertad que se le puede pedir a un juego de PS VR. Podemos elegir entre jugarlo con Dual Shock 4 o con dos mandos Move Ambas opciones son perfectamente validas, aunque con Move es más inmersivo a la hora de interactuar con los (pocos) objetos que podemos coger. Y para girar la cámara, podemos hacerlo de forma "natural" (a algunos jugadores puede provocarles mareo) o bien girar la cámara por "angulos" (de 30º, 45º...). Es una lástima que un juego tan inmersivo y cuidado técnicamente patine en lo más importante: la diversión. Aunque la trama resulta bastante interesante de primeras, pronto se diluye en un desarrollo bastante soso, que se limita a la exploración de escenarios en busca de recuerdos y que basa todo su encanto en la toma de decisiones con las que iremos moldeando la historia, pero no de una forma tan radical como en *Until Dawn*. No hay nada de acción, no hay puzles y aunque, insistimos, la ambientación está muy bien conseguida y nos llevaremos un par de sustos, al final nos hemos quedado con la sensación de que *The Inpatient* podría haber dado mucho más de sí. Y es una verdadera lástima, porque PlayStation VR necesita producciones exclusivas de este calibre



La tétrica y oscura ambientación está bien lograda, pero el desarrollo se reduce a la exploración y a la toma de decisiones.



Como toda producción de Sony, The Inpatient nos llega con un cuido doblaje al castellano. El apartado sonoro funciona de lujo.

CONTROLES AL GUSTO DE **CADA JUGADOR**

The Inpatient tiene todas las opciones que se le pueden pedir a un juego de PS VR para adaptarse a los gustos de cada jugador. Podemos jugar con dos mandos Move o con Dual Shock 4. Ofrece distintas opciones al girar la cámara para evitar posibles mareos. ¡Incluso tiene reconocimiento de voz!



RECONOCIMIENTO DE VOZ. En las decisiones puedes decir en voz alta lo que diría tu personaje. Funciona de lujo.



¿PS MOVE O DUAL SHOCK4? Con ambas opciones se maneja bien, aunque con dos Move es más inmersivo al coger objetos.



PODEMOS GIRAR LA CÁMARA de forma "natural" (a algunos les puede marear) o eligiendo entre distintos ángulos de giro.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La ambientación está bien conseguida y es uno de los juegos de PS VR más "inmersivos".

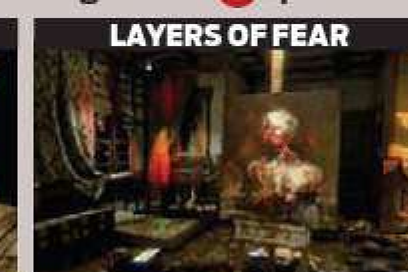
» LO PEOR

El desarrollo es muy soso y, por momentos, aburrido. Dura poco más de tres horas.

Te gustará que... **RESIDENT EVIL 7**



Te gustará que... **LAYERS OF FEAR**



84	**» GRÁFICOS** Escenarios sobrios y personajes bien recreados, aunque ciertas muecas...
85	**» SONIDO** El sonido (o su ausencia) contribuye mucho a forjar esta atmósfera.
65	**» DIVERSIÓN** La toma de decisiones y la trama no salvan su insulso desarrollo.
65	**» DURACIÓN** 3-4 horas, aunque se puede rejugar para contemplar otras opciones.
NOTA 75	*The Inpatient* es uno de los juegos más "inmersivos" de PS VR, pero su soso y monótono desarrollo no acompaña...





16

Género: **ACCIÓN, AVENTURA**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **KOEI TECMO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.koeitecmoeurope.com/dw9/



Los combates masivos vuelven a ser el gran atractivo en la entrega más completa de la saga.

TORTAS **A RAUDALES** ENTRE SEÑORES FEUDALES

Dynasty Warriors 9

La China Feudal y la Guerra de los Tres Reinos vuelven a ser el telón de fondo en esta entrega, que aspira a ser un nuevo comienzo para la saga.

La era de los Tres Reinos fue el periodo que, durante el siglo II, varias dinastías lucharon por el control de China. Es también la época durante la que transcurre la saga *Dynasty Warriors*, incluyendo esta nueva entrega. En ella regresan viejos conocidos de la serie como Cao Cao, Zhou Yu, el temible Lu Bu o el maquiavélico Dong Zhuo. Más de 80 personajes jugables, agrupados por la dinastía a la que representen y con un elemento en común: las batallas multitudinarias y las "hondonadas" de guantazos. Una fórmula infalible, que en *Dynasty Warriors 9* trae varias novedades.

Tras escoger dinastía y comandante, tenemos que superar varias misiones para progresar en la historia y que nuestro bando logre extenderse por el país. El juego nos da total libertad para avanzar: podemos ir directamente a las misiones importantes, realizar cometidos secundarios o simplemente explorar el enorme escenario y sus secretos. Y es que este *Dynasty* se pasa a la fórmula sandbox, si bien los resultados son desiguales: hay mucho que hacer y descubrir, pero con excepción de los combates contra bestias peligrosas y enemigos ocultos, en general este mundo abierto no ofrece retos a la altura. Con todo, si a estos elementos sandbox añadimos que cada dinastía (y a veces cada personaje) tiene su propio argumento, las horas de juego se disparan más que en cualquier otra entrega.

Lo que no ha cambiado en este capítulo son los combates multitudinarios ,"marca" de la casa, y que os podemos decir que son los más divertidos y espectaculares de toda la saga. Sí: los ejércitos si-

LA **GUERRA** DE LAS DINASTÍAS



1 **OFICIAL.** Cada personaje tiene su estilo y armas propias. Podemos mejorar sus habilidades y comprar nuevo equipamiento. ¡Incluso forjarlo!



2 **COMBATES.** Da igual si hay diez o cien enemigos: acabaremos con ellos gracias a un sistema de combos variado, accesible y espectacular.



3 **RIVALES.** Los enemigos más duros son los oficiales de las dinastías rivales. Acabar con ellos requiere que antes subamos de nivel, o moriremos.



■ Podemos rematar de un solo golpe a los capitanes y oficiales, pero antes es necesario "ablandarlo" un poco a base de combos.



■ Los Trigger Attacks (o "Ataques Desencadenados") son los golpes más espectaculares, realizables si tenemos a tope la barra Musou.



■ El listón visual se ha elevado sobre todo en el modelado de los personajes, pero sigue habiendo tirones y "popping".





La fórmula que logra que esta saga sea tan divertida se mantiene, corregida y aumentada, en esta entrega.

guen siendo carne de cañón que ni se atreve a atacarnos; pero diezmarlos es un verdadero "gustazo", algo a lo que contribuye la variedad de combos y la extrema facilidad para realizarlos. También nos enfrentamos a muchos jefes finales que nos ponen contra las cuerdas, obligándonos a realizar retos secundarios para facilitar las cosas. Por ejemplo, para que un hechicero sea menos poderoso, antes debemos acabar con sus lugartenientes. Es un toque estratégico que añade otro aliciente a un juego de por sí variado. Son también de agradecer los elementos de rol en el juego: podemos subir de nivel a nuestro personaje (¡y a sus caballos!), comprar armas nuevas y forjar accesorios con distintos efectos, entre otras opciones. Como veis, *Dynasty Warriors 9* ofrece variedad, cantidad y calidad, una suma de factores que hace que "perdonemos" algunos fallos. Entre ellos los del apartado visual, plagado de luces y sombras. Es innegable que los personajes están bien modelados, y hay elementos de calidad como los efectos visuales o las animaciones faciales "in-game", que incluyen a todos los enemigos en pantalla. Pero por otro lado, esta versión renovada (que no nueva) del motor gráfico no evita que siga habiendo "tirones" y "popping", incluso en las dos configuraciones visuales posibles en PS4 Pro. Estos errores, junto con haber eliminado el modo cooperativo, son los tirones de orejas que les hacemos a Omega Force. Pero con el resto del juego sólo podemos tener elogios para el estudio, ya que han creado la entrega más divertida, extensa y variada de su veterana saga.



■ Para subir murallas y zonas elevadas disponemos de un garfio, con el que podemos trepar por casi cualquier superficie.



■ Los caballos suben de nivel a base de correr con ellos o usarlos en combate. Pero si eres impaciente, hay desplazamiento automático.

» UN MUNDO ABIERTO A LA AVENTURA

Cada capítulo de *Dynasty Warriors 9* transcurre en un único y vasto escenario, en el que podemos movernos con total libertad. En el mapeado tenemos las misiones que favorecen a nuestro bando. También encontramos retos alternativos, como enemigos ocultos, la caza y la pesca.



ESTRATEGIA. Debemos cumplir misiones y tomar bases enemigas para extender la influencia de nuestro bando (en azul).



CAZA. En las zonas más apartadas se ocultan enemigos mucho más poderosos, así como fieras dispuestas a destrozarnos.



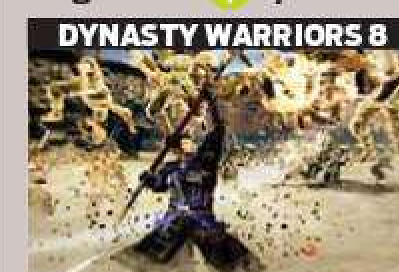
PESCA. Si estamos cerca de una zona con agua, basta con usar el cebo y nos pondremos a pescar como un profesional.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los combates son un auténtico "vicio". Mucho contenido. Más de 80 personajes a elegir.

» LO PEOR
Mantiene el popping y los tirones. Elementos "sandbox" un poco sosos. No hay cooperativo.

Te gustará + que... **DYNASTY WARRIORS 8**

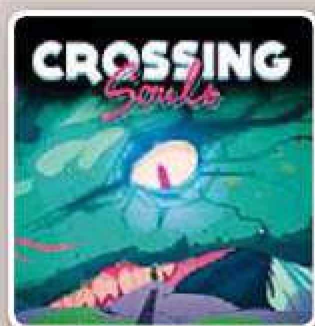


Te gustará − que... **DRAGON QUEST HEROES II**



80	**» GRÁFICOS** Mejores que en entregas previas, pero hay "popping" y "tirones".
76	**» SONIDO** Voces en inglés y melodías de dos tipos: épicas o "guitarreras".
81	**» DIVERSIÓN** Los combates son una gozada, y el "sandbox" añade variedad al juego.
83	**» DURACIÓN** Más de 80 personajes, argumentos individualizados, 13 "capitulazos"...
NOTA 81	Sin ser la reinvención que nos querían "vender", *Dynasty Warriors 9* es la entrega más vistosa y completa de la saga.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FOURATTIC**
Editor: **DEVOLVER DIGITAL**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,95 €**



JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO

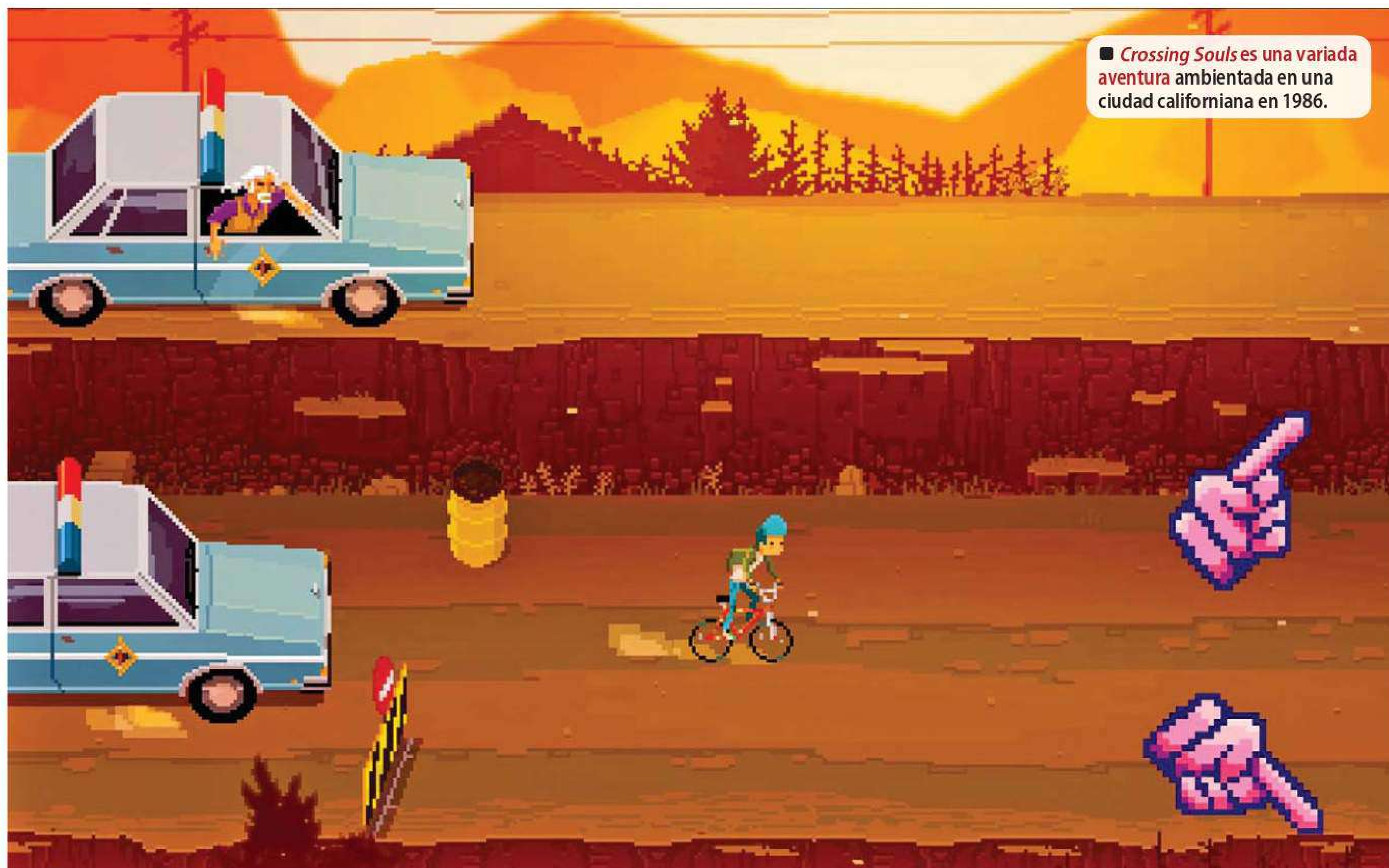


TEXTOS CASTELLANO | VOCES --



BLU-RAY NO | RESOLUCIÓN 1080 P

http://crossingsoulsthegame.com/



Crossing Souls es una variada aventura ambientada en una ciudad californiana en 1986.

"STRANGER THINGS"... ADEMÁS DE PIXELADAS

Crossing Souls

El estudio sevillano Fourattic nos monta en el DeLorean para que conozcamos esta increíble aventura de una pandilla de amigos ambientada en los ochenta.

Años ochenta, multitud de referencias culturales hacia aquella década, una pandilla de amigos en bicicleta, una dimensión "alternativa"... No, no estamos hablando de Stranger Things sino de *Crossing Souls,* una aventura desarrollada por el estudio sevillano Fourattic que además se gestó antes que la popular serie de Netflix.

En *Crossing Souls* manejamos a un grupo de cinco amigos de una pequeña ciudad californiana a los que, tras descubrir un artefacto de increíble poder, empiezan a pasarles cosas... No queremos contar nada más del argumento porque es mejor que lo descubráis por vosotros mismos, en una aventura que nos obligará a combinar las distintas habilidades de los cinco protagonistas para avanzar. El desarrollo conjuga con acierto puzles, zonas plataformeras, acción al más puro estilo "yo contra el barrio" y un buen puñado de momentos emocionantes como persecuciones (nosotros iremos en bici, claro) o enfrentamientos contra jefes finales. Aunque a veces el control nos juegue malas pasadas, esta variedad y sobre todo sus múltiples y bien introducidas referencias a la cultura "ochentera" (tan de moda hoy en día) que se apoyan además en unos textos en castellano con "guiños" perfectamente adaptados, hace que su desarrollo sea un caramelo difícil de rechazar a poco que hayas "mamado" esos años. Y todo ello bajo un apartado gráfico deliciosamente pixelado y con unas animaciones logradísimas. En suma, una simpática aventura que disfrutarán sobre todo los que crecieron en la década de los ochenta. Los jugadores más jóvenes se perderán gran parte de su encanto.



Alternaremos el mundo "normal" y el "otro lado"" en el que interactuaremos con los muertos (y les zurraremos).



Cada uno de los cinco personajes tiene sus habilidades propias, que debemos combinar para avanzar.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Variado, divertido, bien diseñado y capaz de hacerte reír y de emocionarte a cada paso.

LO PEOR
El control a veces peca de impreciso. Si no has vivido esa época, pierde mucho encanto.

80	**GRÁFICOS** Deliciosamente pixelados y con unas animaciones muy cuidadas.
85	**SONIDO** Sintetizadores ochenteros y temas inspirados en John Williams.
87	**DIVERSIÓN** Un desarrollo variado y repleto de graciosas referencias "pop".
79	**DURACIÓN** Te durará pocas horas, pero hallar todos sus secretos tiene su miga.
NOTA 83	**Una simpática oda a la década de los ochenta en forma de pixelada aventura diseñada con un gusto exquisito.**

ASÍ SE LAS GASTABAN LOS CHAVALES EN LOS OCHENTA



① **PUZLES.** Muchos tienen que ver con combinar las habilidades de los protagonistas o con la observación del escenario. No suelen ser complicados.



② **ACCIÓN.** Casi toda la "panda" es capaz de "repartir estopa" de una forma u otra. Estaremos limitados, eso sí, por una barra de esfuerzo.



③ **HUMOR ADAPTADO.** Los guiños "ochenteros" abundan y el humor está adaptado. Es el primer juego donde nos han llamado "facinerosos".



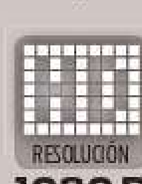
Género: **ROL**
Desarrollador: **TOKYO RPG FACTORY**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **INGLÉS**

VOCES **--**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**



https://lostsphear.com/home/



Lost Sphear es un juego de rol por turnos con todo el aroma de los clásicos RPG de antaño.

ROL QUE APELA A NUESTRA **NOSTALGIA**

Lost Sphear

Tras *I am Setsuna*, el estudio Tokyo RPG Factory de Square Enix sigue a lo suyo: produciendo juegos de rol con el encanto de los títulos de antaño.

Square Enix dio luz verde al estudio Tokyo RPG Factory para que alumbrara juegos de rol "como los de antes" (y esto, viniendo de Square Enix, no es cualquier cosa). Suyo fue *I am Setsuna* y ahora, dos años después, nos presentan *Lost Sphear*, otro RPG que hunde sus raíces en los 16 bits pero presentando un acabado más trabajado en que su primera producción.

***Lost Sphear* nos pone en la piel** de Kanata, un joven que ve cómo todo el mundo a su alrededor, inexplicablemente, se está desvaneciedno. Todo tiene que ver con la pérdida de recuerdos, un problema al que sólo él puede poner remedio, como descubriremos durante el desarrollo. Junto a otros personajes que iremos reclutando, recorreremos un fantástico mundo visitando ciudades y múltiples y variadas localizaciones. A medida que avancemos, iremos mejorando a nuestros personajes con nuevas armas y equipo y haciendo que suban de nivel superando combates por turnos pero con un sistema más profundo que en otras producciones similares. En él entran en juego las características específicas de cada uno de nuestros personajes, las habilidades mágicas que iremos añadiendo y unas armaduras llamadas vulcosuits con gran poder ofensivo. Todo ello da forma a un J-RPG que disfrutarán especialmente los fans del género más "talluditos", los que gozaron de los buenos exponentes del rol de hace unos lustros... Además el apartado técnico también nos remite a aquella época dorada, con una banda sonora de Tomoki Miyoshi realmente memorable. Lástima que nos llegue con textos en inglés...


Aunque los combates son por turnos, podemos mover a los personajes para sacar ventaja de sus posiciones.


La perspectiva elegida nos remite a los grandes RPG de los 16 bits. Y la banda sonora es sensacional.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Cumple lo que promete: buen rol con un enfoque en plan "vieja escuela". Su BSO.

LO PEOR
Le falta algo de "carisma" y apela demasiado a la nostalgia. Nos llega con textos en inglés.

70	**GRÁFICOS** No son espectaculares, pero tienen el encanto de emular a los clásicos.
90	**SONIDO** La banda sonora de Tomoki Miyoshi acompaña a la perfección.
78	**DIVERSIÓN** Los fans más "talluditos" del género son los que más lo van a disfrutar.
84	**DURACIÓN** Unas 30 horas. Salvo momentos puntuales, no es complicado.
NOTA 77	**Un notable RPG que apela a nuestra nostalgia (quizás demasiado) por los clásicos del género. No llega traducido.**

UN **DESARROLLO** DELICIOSAMENTE CLÁSICO


① **MAPAMUNDI.** Viajaremos por el típico mapamundi en el que encontraremos distintas ciudades y localizaciones repartidas por él.


② **POR TURNOS.** Los combates son por turnos, pero muy dinámicos y ofrecen muchas posibilidades, que habrá que aprender a dominar.


③ **JEFES FINALES.** Y no podían faltar los jefes finales. Algunos de ellos no harán sudar "la gota gorda" hasta poder abatirlos. ¡A por ellos!

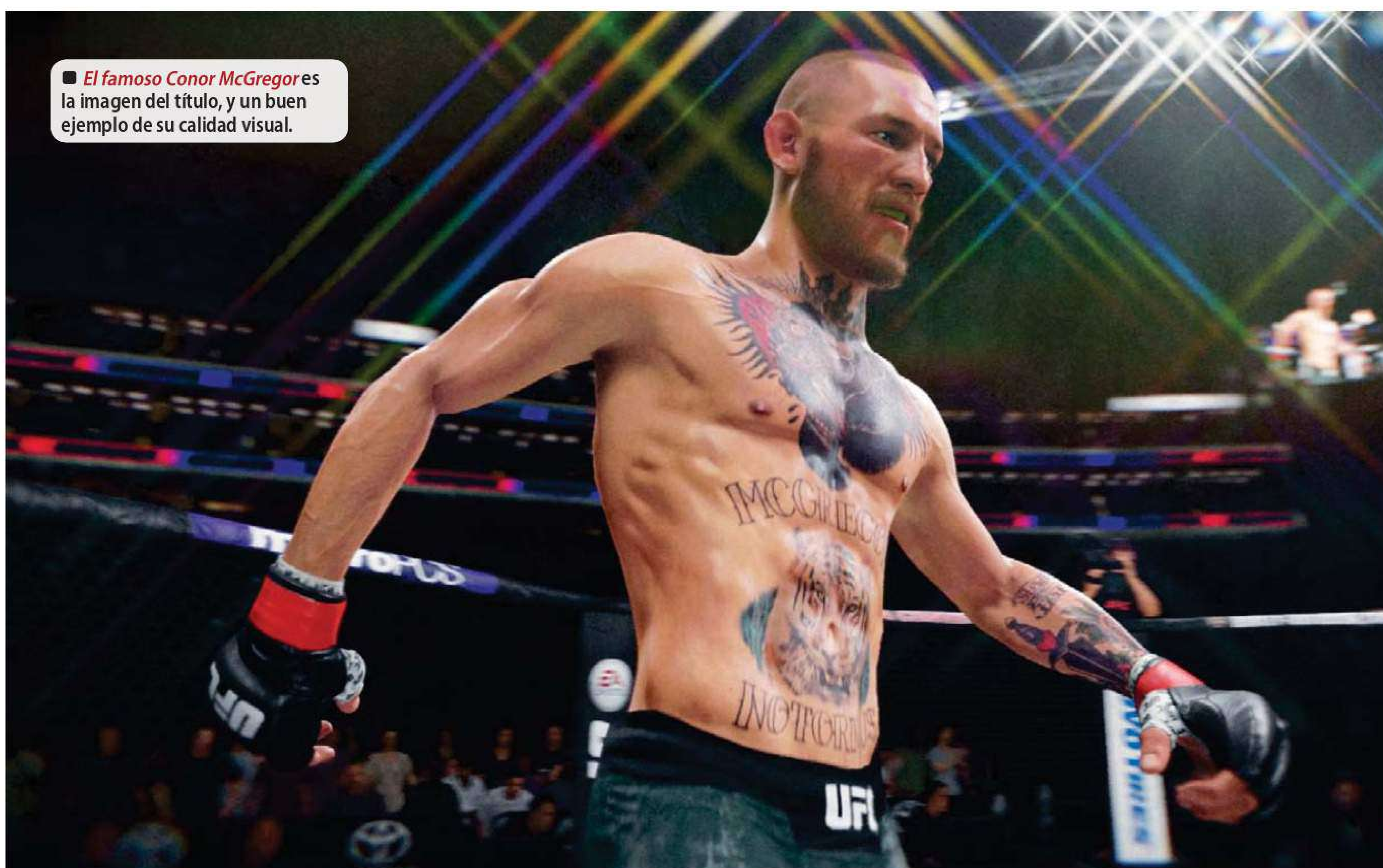




Género: **LUCHA**
Desarrollador: **EA SPORTS**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**



https://www.ea.com/es-es/games/ufc/ufc-3



El famoso Conor McGregor es la imagen del título, y un buen ejemplo de su calidad visual.

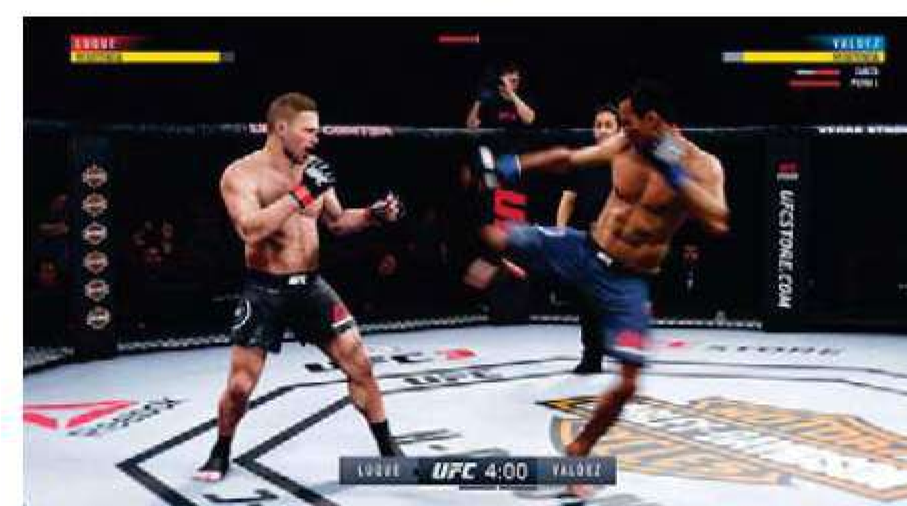
EL ESPECTÁCULO DE LAS ARTES MARCIALES MIXTAS

UFC 3

EA Sports vuelve a la carga con un simulador de lucha que apuesta por el realismo y refleja la contundencia de este deporte extremo.

Poco a poco, los combates de MMA han dejado de ser un entretenimiento minoritario para convertirse en un deporte con un gran número de seguidores en todo el planeta. Aspecto que EA Sports ha tenido muy en cuenta a la hora de desarrollar un título que sabe aprovechar su potencial, tanto dentro como fuera del octágono.

Pero *UFC 3* no es un juego de lucha convencional, ni mucho menos un arcade. Se trata de un simulador deportivo puro y duro, más cercano a títulos como *FIFA 18* o *NBA 2K* que a un *Street Fighter.* Algo que se puede apreciar por su variada propuesta de modos de juegos, entre los que destaca su extensa carrera, o incluso en los menús, similares a los de otros juegos deportivos de la compañía. Aunque si algo caracteriza a *UFC 3*, es su complejo control, que requiere de práctica y paciencia para dominarse por completo. Y no solo a la hora de elegir un estilo de lucha, ya que la fatiga o el daño sufrido en distintas partes del cuerpo terminan por decidir los enfrentamientos tanto como los contraataques o las victorias por KO. De hecho, la fidelidad con el deporte real es considerable, y no sólo sobre la lona. La entrada en el octágono de los luchadores o las provocaciones por redes sociales antes de los combates están bien recreadas. Incluso responder de forma más o menos polémica es tan importante como entrenar en nuestro camino a lo más alto de la UFC. Posibilidades que no terminan de lograr impedir que, con el paso de las horas, el juego pueda volverse algo monótono, pero que sin duda lo convierten en una propuesta bastante completa y duradera.



Las nuevas animaciones creadas para el juego ayudan a conseguir peleas más creíbles y dinámicas.



Las barras de fatiga y daño han sustituido a la imagen del cuerpo que había en *UFC 2*.

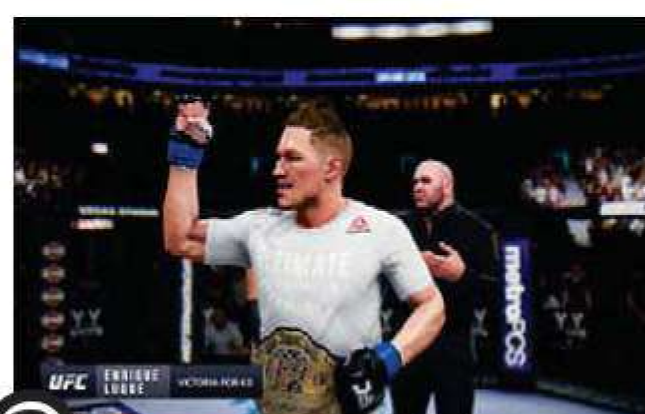
ALGO MÁS QUE PATADAS Y PUÑETAZOS



① **REALISMO.** Manejar el ritmo del enfrentamiento, cubrirse y estudiar el estilo de cada rival hacen de *UFC 3* un juego de lucha distinto a la mayoría.



② **SUMISIÓN.** Como en la realidad, las sumisiones deciden muchas peleas. Esta vez pulsando en el momento indicado como en un QTE.



③ **MODOS.** Los hay de todo tipo: Modo KO, Campeonatos, Práctica, Ultimate Team... Aunque a la Carrera le falte algo de variedad entre combates.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los luchadores y sus animaciones están a un gran nivel. La cantidad de modos.

» LO PEOR
A la campaña le falta algo de "chicha", y el control resulta complicado al principio.

89	**» GRÁFICOS** Son casi como ver un combate de UFC de verdad por televisión.
80	**» SONIDO** Bastantes temas licenciados. Los comentarios están en inglés.
79	**» DIVERSIÓN** Aunque no es perfecto, enganchará a los fanáticos de la UFC.
85	**» DURACIÓN** La carrera dura lo suyo, y tiene muchos modos más para elegir.
NOTA 82	**Supera a *UFC 2* en contenido, realismo y variedad. Una buena opción para los seguidores de las artes marciales mixtas.**





Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
NATSUME ATARI
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
54,95 €
Precio Wrath Edition:
109,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1-2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **JAPONÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://es.bandainamcoent.eu/the-seven-deadly-sins



Los héroes de "Nanatsu no Taizai" se dan cita en un juego de acción muy fiel al manga original de Nakaba Suzuki.

LOS **PECADOS CAPITALES** SE PONEN EN PIE DE GUERRA

The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia

El Reino de Liones corre un serio peligro y sólo un grupo de guerreros puede parar el desastre. Y este grupo es el formado por los Seven Deadly Sins.

El Reino de Liones ha sufrido un golpe de estado perpetrado por los Caballeros Sagrados, siendo la princesa Elisabeth la única que ha escapado del castillo. La misión de la joven es la de encontrar a los desaparecidos Siete Pecados Capitales y recuperar el reino con su ayuda.

Este juego de acción en tercera persona nos invita a recorrer Britannia mientras derrotamos a hordas de enemigos. Para ello, echamos manos de uno de los protagonistas de la serie (hay más de veinte), que cuentan con ataques acordes a sus habilidades.: distancia, cuerpo a cuerpo… Todo sirve para derrotar a las huestes enemigas, que van apareciendo en tandas de diez aproximadamente, por lo que no vemos a muchos personajes en pantalla, lo que da una cierta sensación de vacío. También hay combates especiales contra enemigos importantes, enfrentamientos que terminan siendo un 1vs1. No obstante, hay ocasiones en las que no estamos solos ni contra los soldados ni contra los poderosos Caballeros Sagrados, pues podemos formar equipo junto a otro héroe/heroína y que nos eche una mano en cualquier momento. Aparte, dicho compañero puede cubrirnos si el contrario también se ha traído a un ayudante a la batalla.
Gráficamente, *Knights of Britannia* cumple con su cometido, aunque da la sensación de estar bastante limitado al repetir en exceso escenarios y personajes. Además, hay errores técnicos como "dientes de sierra" y "popping". En cuanto al apartado sonoro, destacan las voces originales en japonés, ya que la banda sonora es bastante repetitiva.



Cada personaje posee un ataque final que se presenta con una cinemática especial.



Aparte del modo Historia, encontramos un modo Duelo en el que podemos luchar a nivel local y online.

UN REINO REPLETO DE RUMORES



1 **BOAR HAT.** La taberna ambulante propiedad de Meliodas es el lugar perfecto para escuchar rumores y comprobar si son ciertos.



2 **INVESTIGA.** Dichos rumores nos pueden llevar a lugares llenos de peligros en los que tendremos que luchar para saber la verdad.



3 **GANA.** Cuanta mayor sea la puntuación que consigamos más caso nos harán los clientes y más rumores llegarán a nuestros oídos.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Muy fiel al manga. Intentar reunir a los siete pecados capitales engancha.

LO PEOR
Errores técnicos y, si no conoces el manga, no es fácil enterarse bien de la historia.

70	**GRÁFICOS** Buen diseño de personajes, aunque escenarios repetitivos y vacíos.
65	**SONIDO** BSO basada en el anime que se repite demasiado. Voces en japonés.
66	**DIVERSIÓN** Una vez les pillas el truco es fácil vencer en todas las misiones
70	**DURACIÓN** Aparte de la historia, el modo Duelo alarga el juego un poco más.
NOTA 68	Los fans de la serie son los únicos que disfrutarán de este juego de acción y entenderán todos sus matices. El resto...





Género: ROL
Desarrollador: THE GENTLEBROS
Editor: MERIDIEM GAMES
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 24,95 €



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES -- · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://thegentlebros.com/catquest/



Cat Quest es un sencillo pero muy ameno juego de rol protagonizado por gatitos de armas tomar.

ENBÁRCATE EN UNA **AVENTURA** "MIAURAVILLOSA"

Cat Quest

Meridiem Games nos trae la edición en formato físico de un pequeño pero muy bien diseñado RPG con héroes y villanos de lo más gatuno.

Rol y gatitos. ¿Qué puede salir mal? Eso debieron pensar en el estudio "indie" The Gentlebros cuando crearon *Cat Quest*, un pequeño pero muy bien diseñado RPG que salió primero para dispositivos iOS y Android, que hace unos meses llegó a PS4 en formato digital y que ahora Meridiem Games nos trae en formato físico.

En el fantástico mundo de Felinia, el malvado hechicero gatuno Drakoth ha despertado a tres dragones, además de secuestrar a la hermana de nuestro protagonista, un gato muy especial que tiene la legendaria marca del sangredragón (algo así como el Dovahkiin de *Skyrim*, pero en minino). Así las cosas, nuestro cometido será recorrer este simpático mundo tras sus pasos, cumpliendo misiones principales y secundarias con bastante libertad. Los combates, en tiempo real, no son profundos pero sí muy entretenidos y nos exigen ciertos reflejos para rodar y esquivar los ataques de los enemigos (precedidos por un "aura" que nos avisa del alcance de los ataques). A medida que avancemos, iremos subiendo de nivel y mejorando a nuestro héroe con mejores armas y equipo y nuevos ataques mágicos que iremos añadiendo. Todo muy sencillo, insistimos, pero a la vez muy entretenido, ameno y disfrutable durante las 10-12 horas que puede durarnos en función de lo que nos entretengamos en las misiones secundarias (bastante divertidas también, por cierto) y explorando las múltiples mazmorras. Su apartado gráfico delata también sus orígenes "móviles", pero dentro de su sencillez, los diseños nos han gustado. Y nos llega con los textos en castellano.



Los combates son en tiempo real. Los ataques vienen precedidos de un "aura" para poder esquivarlos.

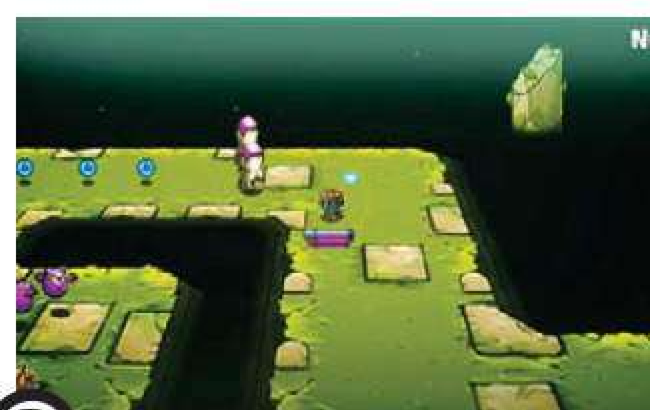


Su sencillo apartado técnico delata sus "modestos" orígenes. Pero es encantador, dentro de su sencillez.

ASÍ SE LAS GASTA EL **DOHVAKIIN** DE LOS MININOS



1 **MISIONES.** Exploramos el mundo de Felinia con libertad en busca de misiones principales y secundarias, limitadas por nuestro nivel.



2 **MAZMORRAS.** En nuestros "paseos" encontraremos mazmorras que podemos explorar en busca de tesoros. Son pequeñitas, eso sí.



3 **SUBE DE NIVEL.** A medida que avancemos iremos subiendo de nivel y encontrando nuevas armas y equipo que nos harán crecer como héroe.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Entretenido de principio a fin, muy simpático y sencillo de jugar. Traducido al castellano.

LO PEOR
Es corto para ser un RPG y algunos amantes del género echarán en falta profundidad.

74	**GRÁFICOS** Simpáticos y bien diseñados, dentro de sus limitaciones.
67	**SONIDO** Pasa bastante desapercibido en este apartado. No tiene voces.
81	**DIVERSIÓN** Muy entretenido, aunque algunos echarán en falta más profundidad.
70	**DURACIÓN** Unas 10-12 horas según lo que te entretengas. Poco para un RPG
NOTA 74	No tiene la profundidad ni la duración de otros RPG más "grandes", pero logra atrapar y divertir de principio a fin.





PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 59,95€

Railway Empire

El catálogo de juegos de estrategia de PS4 se enriquece con *Railway Empire*, un profundísimo juego de gestión ferroviaria que nos coloca en los albores de esta industria en Estados Unidos y nos invita a competir con otros tres magnates rivales en una dura pugna por hacernos con el control de esta industria. Lo controlaremos todo: desde crear las redes y construir las estaciones y otras infraestructuras necesarias hasta comprar más de 40 tipos de locomotoras (y 30 clases de vagones) o contratar y supervisar al personal. Y según avancemos podremos optar a más de 300 nuevas tecnologías para modernizar nuestro imperio. Y todo en perfecto castellano.

VALORACIÓN. **Gestión ferroviaria tan profunda que puede abrumar al neófito o al que no esté dispuesto a invertir las horas suficientes hasta dominarlo.** NOTA **71**

PS4 | MERIDIEM GAMES | LUCHA | YA DISPONIBLE | 44,95 €

Under Night In-Birth EXE: Late ST

Meridiem Games nos trae a PS4 en formato físico este juego de lucha que originalmente triunfó en los salones recreativos japoneses en 2012 y que posteriormente tuvo varias adaptaciones (llegó al Store de PS3 en 2015) y actualizaciones. La última de ellas, con la "coletilla" [ST], es la que llega a PS4 con sus vibrantes combates en 2D, sus clásicos modos de juego (Arcade, Time Attack, Survival...) y sus 20 luchadores. Su sistema de lucha, basado en 4 botones, premia al atacante y penaliza el estilo "conservador", lo que anima a pelear sin tregua. Eso sí, gráficamente se ha quedado ya bastante obsoleto, lo que le resta algo de atractivo.

VALORACIÓN. **Un notable juego de lucha que gustará a los puristas del género en 2D, pese que técnicamente se le notan ya un poco los años.** NOTA **78**











PS4 / PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 49,95 €

Digimon Story: Cyber Sleuth Hacker's Memory

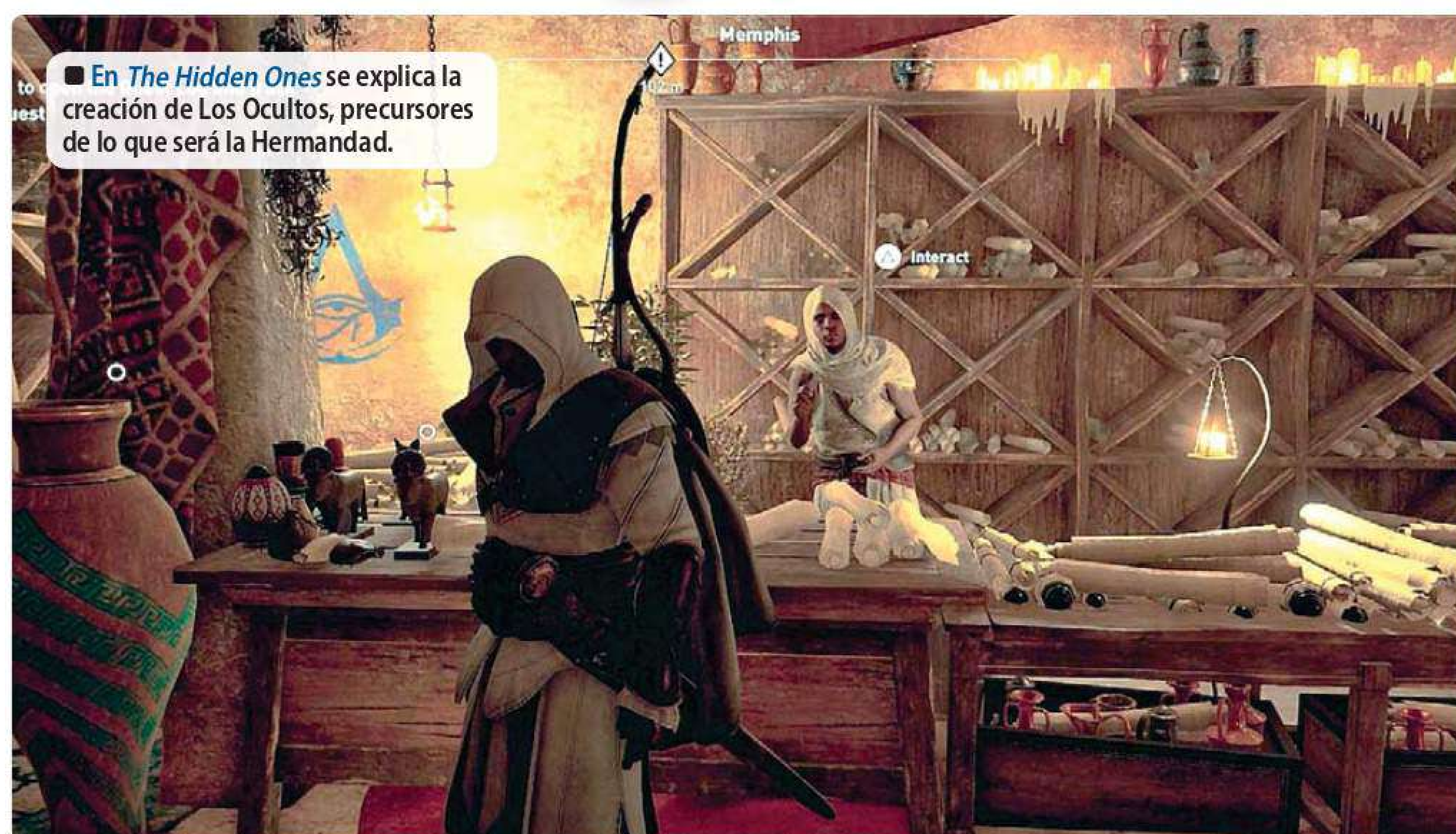
No hace ni un año que recibimos *Digimon Story: Cyber Sleuth* y ya tenemos aquí su secuela, que en realidad no es tal, ya que sus acontecimientos transcurren de forma paralela (de hecho, podemos importar sus datos guardados si los tenemos, aunque haber jugado al original no es imprescindible). *Hacker's Memory* es otro JRPG muy similar al anterior, tanto en su planteamiento como en su apartado gráfico. Junto a Keisuke Amazawa, un protagonista bastante alejado del prototipo de "héroe", exploraremos localizaciones del mundo real (como Shinjuku) y del entorno virtual EDEN, mientras participamos en batallas aleatorias y por turnos. Sobra decir que las verdaderas estrellas del juego son los Digimon (hay un total de 320) y sus distintas digievoluciones, que harán las delicias de los fans de la saga que son, a la postre, los que más van a disfrutar de *Hacker's Memory*. Porque como JRPG, hay opciones mucho mejores en el género (*Persona 5*, sin ir más lejos). Pero a poco que te gusten los Digimon, lo vas a disfrutar, aunque sea muy parecido al anterior y nos llegue en inglés.

VALORACIÓN. **Aunque sea similar al anterior y haya JRPG mejores, los fans de Digimon lo gozarán.** NOTA **72**



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



En *The Hidden Ones* se explica la creación de Los Ocultos, precursores de lo que será la Hermandad.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99€

ASSASSIN'S CREED

The Hidden Ones

La primera gran expansión de las aventuras de Bayek llega trayendo bajo el brazo un buen puñado de horas de entretenimiento. La trama se desarrolla poco después de la historia del juego original y explica la creación de "Los Ocultos", precursores de lo que después sería La Hermandad. No sólo aprenderemos más sobre ellos sino que podremos acceder al nuevo "level cap", situado ahora en 45. Y lo vas a necesitar porque el DLC exige un nivel mínimo bastante alto, tanto las misiones principales como en las numerosas secundarias que pueblan la nueva región del Sinaí y el Mar Rojo. Con los romanos acosando a Los Ocultos, Bayek tendrá que poner en práctica todas sus letales habilidades para eliminar uno a uno a sus cabecillas. Lamentablemente el DLC no ofrece nada que no hayamos visto ya en el juego original (ni tipos de misiones ni inactividades) y apenas da para unas tres horas.

VALORACIÓN. Aunque no aporta prácticamente nada en lo jugable, su trama sí nos ha convencido.



La nueva región del Sinaí y el Mar Rojo serán los escenarios donde pondremos en práctica nuestras letales habilidades.



The Hidden Ones también ofrece nuevos campamentos enemigos para despejar y nuevas guaridas de animales que asaltar.





PS4 | EA | LUCHA | YA DISPONIBLE | 5,99 €

UFC 3

LOTE BRUCE LEE

Habría que ver a los actuales gallitos de UFC enfrentarse a la leyenda de las artes marciales Bruce Lee. Un mítico luchador que podrás usar en 4 categorías: peso gallo, pluma, ligero y peso weiter. Y con diferentes atuendos.

VALORACIÓN. Bruce Lee vuelve al octógono para enseñarle a McGregor y compañía quién es el que manda.



PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99 €

MONSTER HUNTER WORLD

KIT DELUXE

Este kit incluye el contenido extra de la versión Deluxe de *Monster Hunter World* ,que consta de un set de armadura de samurái, tres gestos, dos sets de pegatinas, una pintura facial y un peinado extra y algunos avatares.

VALORACIÓN. Si tienes la versión "estándar" y quieres los extras de edición Deluxe, aquí los tienes.



PS4 | 2K SPORTS | LUCHA | YA DISPONIBLE | 9,99 €

WWE 2K18

ICONOS ETERNOS

Nada mejor para los más fans del "presing catch" que poder echarle el guante a algunas de las leyendas recientes de este espectáculo: The Hardy Boyz, The Rock´n´Roll Express y la explosiva "The Glamazon" Beth Phoenix.

VALORACIÓN. Los fans de la WWE estarán encantados de ampliar su "roster", pero nos parece un poco caro.



PS4 | POLYPHONY DIGITAL | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ GRAN TURISMO SPORT

Actualizacion 1.11

La actualización 1.11 de *Gran Turismo Sport* incluye diez nuevos coches entre los que se incluyen leyendas como el Toyota Supra RZ o el McLaren F1. Pero es que los demás no se quedan atrás: Dodge Viper GTS, Ferrari 512 BB, Ferrari 330 P4, Ford GT, Jaguar XJ13, Lamborghini Diablo GT, Toyota 2000GT y Toyota FT-1. Con ellos podrás correr en dos escenarios italianos: Autodrome Nazionale Monza y el Lag Maggiore (en sus 3 tramos). Por último, podrás disputar 4 nuevos eventos de variados temarios: F150 Raptor Survival, J-Sport Meeting, La Festa Cavallino, Gr.3 Endurace Series.

VALORACIÓN. Polyphony Digital sigue cumpliendo su promesa de dotar a *Gran Turismo Sport* de jugosas ampliaciones gratuitas.



PS4 | MACHINE GAMES | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Los Diarios de la Muerte Silenciosa

Con la misma contundencia que el físico de nuestro prota machaca-nazis favorito, B.J. Blazkowicz, llega el segundo DLC de los tres previstos para el título de Machine Games bajo el nombre de "Crónicas de libertad". En esta ocasión la masacre llegará de las manos de la bella y letal Jessica Valiant, una ex agente de la resistencia británica que intentará liberar los estudios de Paragon Pictures de la escoria invasora mientras venga la muerte de su marido a manos de tres oficiales del Reich. Con un enfoque mucho menos explosivo que el anterior DLC, esta expansión exige avanzar con sigilo y usar armas blancas o silenciosas durante tres capítulos que dan para un par de horas.

VALORACIÓN. No es un DLC demasiado duradero, pero al menos sus escenarios se desmarcan bastante de lo visto en el juego principal y en el anterior DLC.



PS4 | UBISOFT | ACCION | 3 MARZO | 29,99 €

■ RAINBOW SIX: SIEGE

Expansión Año 3

Con el comienzo de la tercera temporada llega nuevo contenido con el que insuflar nueva vida al último título de la estratégica saga de Ubisoft y Tom Clancy. Durante la primera semana de marzo se podrá descargar Operation Chimera y un evento co-op llamado Outbreak. En el primero podrás encarnar a dos nuevos personajes, agentes especialistas en amenazas bioquímicas, e su lucha por descubrir que ha pasado en la ciudad de Verdad o Consecuencias, puesta en cuarentena por una amenaza desconocida. El evento cooperativo llamado Outbreak volverá a exigir que un grupo de tres buenos jugadores colaboren para superar nuevas amenazas y desafíos.

VALORACIÓN. Más madera para el popular juego de acción estratégica de Ubisoft. Sus incondicionales estarán deseando echarle el guante.

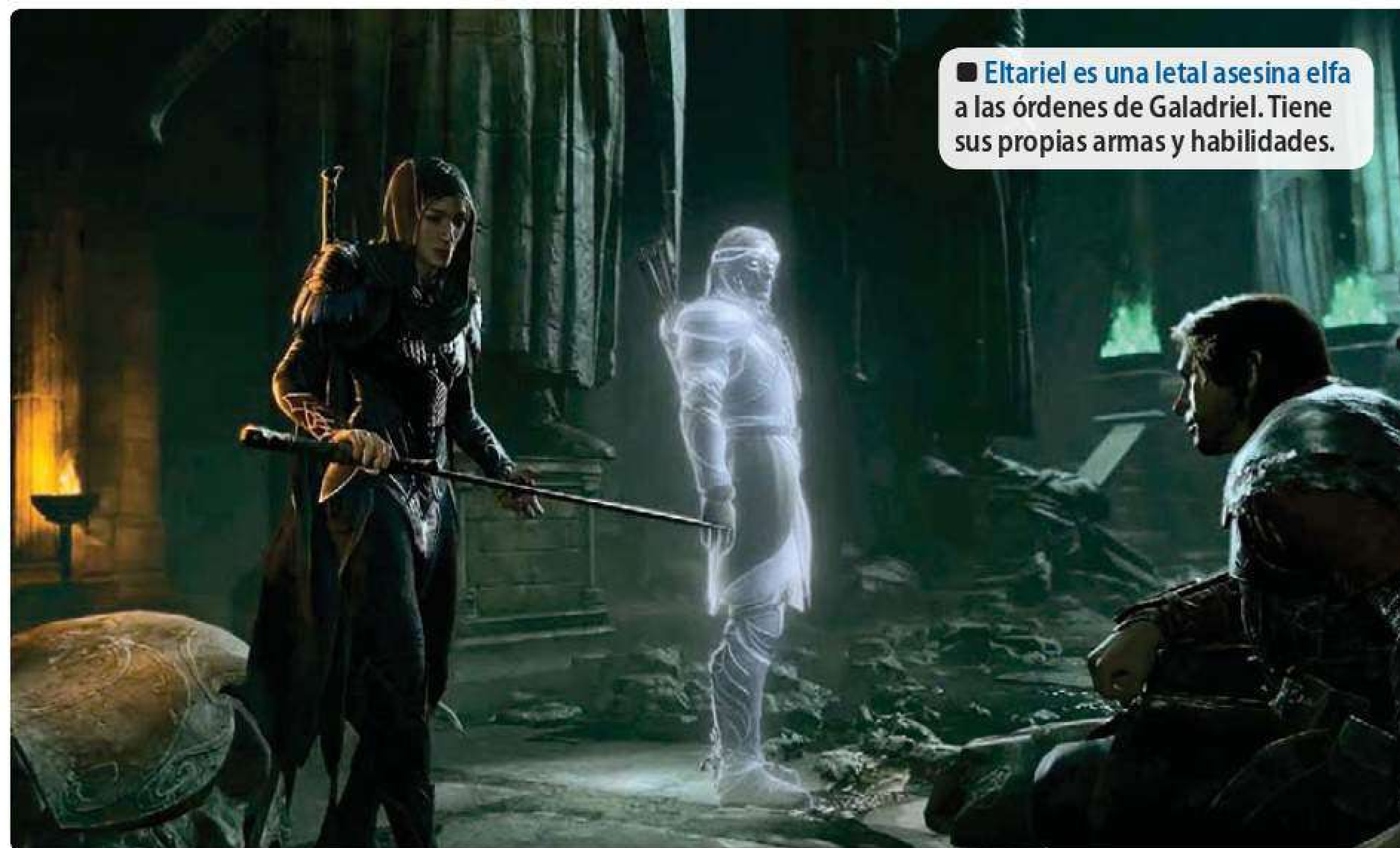
PS4 | WARNER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99 €

■ LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA

La Espada de Galadriel

En esta expansión de la historia podremos encarnar por vez primera a la guerrera elfa Eltariel. Conocida entre sus enemigos como la Espada de Galadriel, Eltariel es una mortífera asesina que trabaja para la reina elfa Galadriel. Durante la aventura nos enfrentaremos a nuevos y memorables enemigos como Flint o Tinder, mientras luchamos contra los Nazgûl y descubrimos más secretos acerca de su pasado. Derrota a ocho orcos legendarios únicos que podrán sumarse a tus fuerzas en la campaña de la historia principal y un skin de Eltariel para usarlo allí también.

VALORACIÓN. Si tu espada sigue ávida de sangre de orco, esta expansión de la historia te vendrá como Anillo (Único) al dedo. Y con una protagonista femenina con nuevas armas y habilidades.



■ Eltariel es una letal asesina elfa a las órdenes de Galadriel. Tiene sus propias armas y habilidades.

FOTOGRAFIANDO NUESTRAS EXPERIENCIAS JUGABLES

MODO FOTO

CREAR ARTE UTILIZANDO ARTE

El realismo gráfico de los videojuegos actuales y los Modos Foto, cada día más populares, nos ofrecen la posibilidad de convertirnos en fotógrafos. Si eres de los que usa el móvil para sacar instantáneas de todo lo que te rodea, adelante, que esto te va a encantar.

Como cualquier otra industria audiovisual, los videojuegos siempre han tenido muy en cuenta la fotografía. Los estudios de desarrollo más importantes llevan años contando con profesionales de la fotografía encargados de recrear los universos de un juego de la forma más artística y bella posible. Los jugadores, además, siempre nos hemos sentido embelesados por esos parajes imposibles, esos mundos virtuales y las inolvidables aventuras interactivas que hemos vivido jugando a la consola. Por eso, no debe sorprendernos la fascinación que sentimos al capturar instantáneas de nuestras partidas. Es algo que desde la prensa llevamos haciendo muchos años para mostraros el aspecto de los nuevos juegos que llegan al mercado. El proceso para lograrlo, sin embargo, siempre ha sido muy complicado. Nosotros, sin ir más lejos, teníamos que conectar las distintas consolas de la familia PlayStation a un ordenador equipado con una capturadora de vídeo y obtener las instantáneas utilizando un software. Y esto, dicho sea de paso, en el mejor de los casos, porque el sistema, muchas veces era bastante más complicado.

La irrupción del botón Share de PS4 lo ha cambiado absolutamente todo. No sólo nos ha facilitado la vida a los que capturamos videojuegos como oficio, sino que ha democratizado el sistema haciéndolo accesible a cualquier usuario, que ahora puede compartir sus capturas y vídeos simplemente pulsando un botón en el momento oportuno. Sony supo ver, desde luego, que es algo que todos hacemos más allá de los videojuegos. La importancia de redes sociales como Twitter, Instagram, Tumblr, Flickr o Pinterest, por citar algunas, está fuera de toda duda. Ya es algo intrínseco a nuestra sociedad y, por tanto, es normal que los videojuegos también se ha-


GRAND THEFT AUTO V


NO MAN'S SKY

La llegada del botón Share ha democratizado la captura de imágenes en nuestros videojuegos, haciéndolo accesible a cualquier usuario, que puede compartir sus fotos favoritas.

yan adaptado a esta tendencia fotográfica. Sin embargo, más allá del botón Share o de compartir nuestras capturas con jugadores de todo el mundo, lo que de verdad ha supuesto una revolución ha sido la llegada del Modo Foto.
La enorme diferencia entre las capturas del botón Share y un Modo Foto, por si hay alguien por ahí despistado, es que en el Modo Foto podemos pausar la acción para mover con libertad la cámara por los escenarios y escoger el punto de vista que prefiramos. Eso y que, sobre todo, cuentan con todas las opciones de la fotografía profesional, como controlar la velocidad de obturación, la distancia focal, la profundidad de campo, la sensibilidad de la película,... Tampoco podemos olvidarnos, cómo podríamos, de los innumerables filtros, con los que podemos cambiar desde la saturación, el contraste o el brillo hasta invertir los colores o colocar todo tipo de viñetas a nuestras fotos. Pero, ¿de dónde ha surgido esta pasión por la fotografía y quiénes fueron los primeros en apostar por los Modos Foto? Pues no vamos a extendernos mucho, porque tenéis varios cuadros explicando cómo algunos juegos ya nos hicieron ponernos en la piel de reporteros o que los usuarios siempre han querido llevar su adoración por los juegos hasta las galerías de arte.

El hecho de alterar en cierta forma aquello que nos muestra el juego es uno de los factores que lo ha cambiado todo. En este sentido cobran una importancia tremenda las poses, ya que los usuarios son capaces de crear sus propias historias. Y es que, por primera vez en la historia del medio, podemos hacer cosas que el personaje no hace dentro del propio juego. La pose del ángel de »

LA FOTOGRAFÍA COMO MECÁNICA JUGABLE

LA FOTOGRAFÍA HA ESTADO PRESENTE en el mundo de los videojuegos desde hace muchos años. Algunos de nuestros personajes favoritos han protagonizado sus aventuras con una cámara de fotos a cuestas, ya sea por placer, para dejar testimonio de sus hallazgos o hasta para salvar el pescuezo. A continuación os recordamos los reporteros más dicharacheros con los que hemos tenido el gusto de jugar. Aunque no eran verdaderos fotógrafos, tampoco podemos olvidarnos de las fotos que podíamos tomar en *Metal Gear Solid 2* y, sobre todo, de las tronchantes respuestas de Otacon cuando se las mandábamos.


BEYOND GOOD & EVIL
Nuestro heroína, Jade, utilizaba su cámara de fotos para reunir pruebas sobre la guerra contra los DomZ, unos alienígenas.



DEAD RISING
Frank West aprovechaba el holocausto zombi para hacer fotos de horror, cómicas, eróticas,...


LIFE IS STRANGE
La protagonista de esta aventura, Max, estudiaba fotografía y tomaba fotos que funcionaban como coleccionables del juego.


PROJECT ZERO
En este juego de terror utilizábamos una cámara para combatir a unos horripilantes espíritus japoneses a golpe de flash.

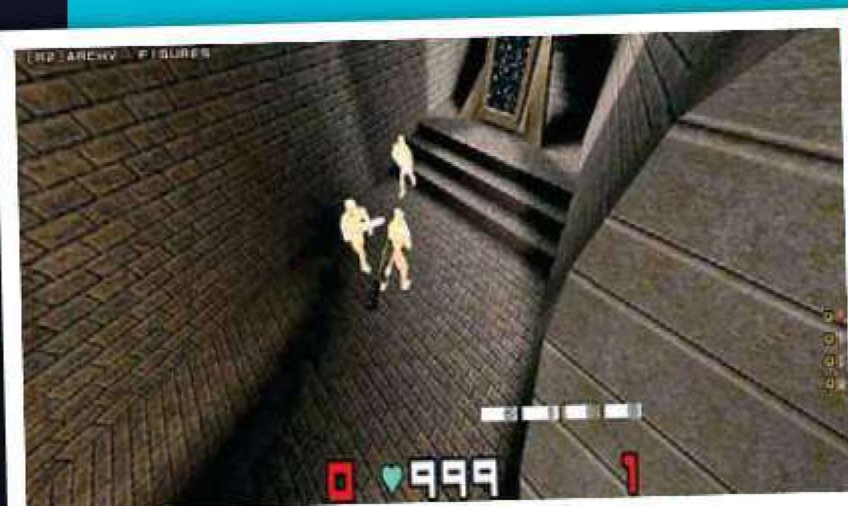
REPORTAJE

LA EVOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN DE CONTENIDO

LOS USUARIOS HAN GENERADO SU PROPIO CONTENIDO, a partir de las creaciones de los desarrolladores, desde que existen los videojuegos. La comunidad de modders siempre ha estado ahí. En consolas es prácticamente inexistente, pero estos usuarios que se dedican a modificar los juegos para crear nuevas historias, misiones, mejorar los gráficos, etc... forman una tribu gigantesca y muy prolífica en PC. Al margen de esto, y centrándonos en lo puramente visual y artístico, los usuarios también han creado todo tipo de contenidos fotográficos y audiovisuales. Un buen ejemplo es el llamado Machinima, mezcla de "machines" (máquinas) y "cinema" (cine), que se han dedicado durante años, y aún lo hacen, a crear pequeñas películas controlando a los personajes de sus videojuegos favoritos y poniéndoles voces. Pero hay mucho más, desde los bailes perfectamente sincronizados de dos versiones del mismo personaje de *Soul Calibur*, pasando por la llegada de los primeros Modos Foto de la historia hasta el reconocimiento de algunos artistas que han llegado a exponer en distintas galerías de arte y museos, como un usuario que creó grandes cuadros con imágenes de personajes muertos en *World of Warcraft*, por ejemplo. Este mundillo, además, sigue creciendo con nuevos artistas cada año.



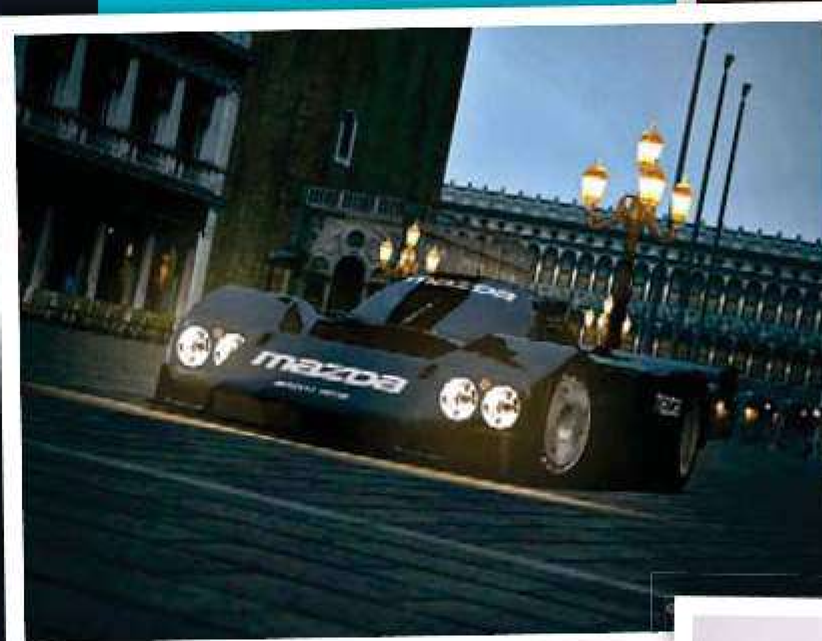
WIPEOUT OMEGA COLLECTION



DIARY OF A CAMPER (1996)
Este corto, creado con *Quake*, tiene el honor de estar considerado como el primer ejemplo de Machinima de la historia de los videojuegos.



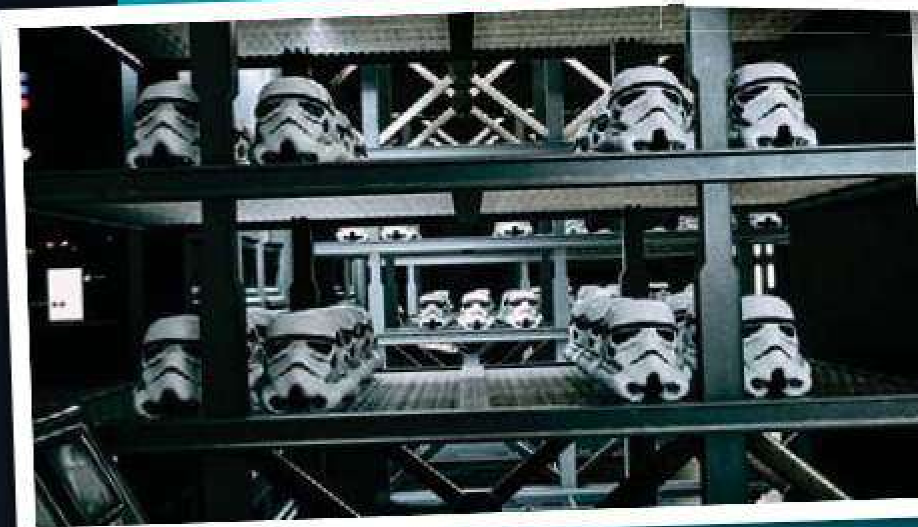
VOLDO DANCE VOLDO (2002)
Este impresionante ballet de dos jugadores que sincronizaron sus movimientos en *Soul Calibur* es un clásico.



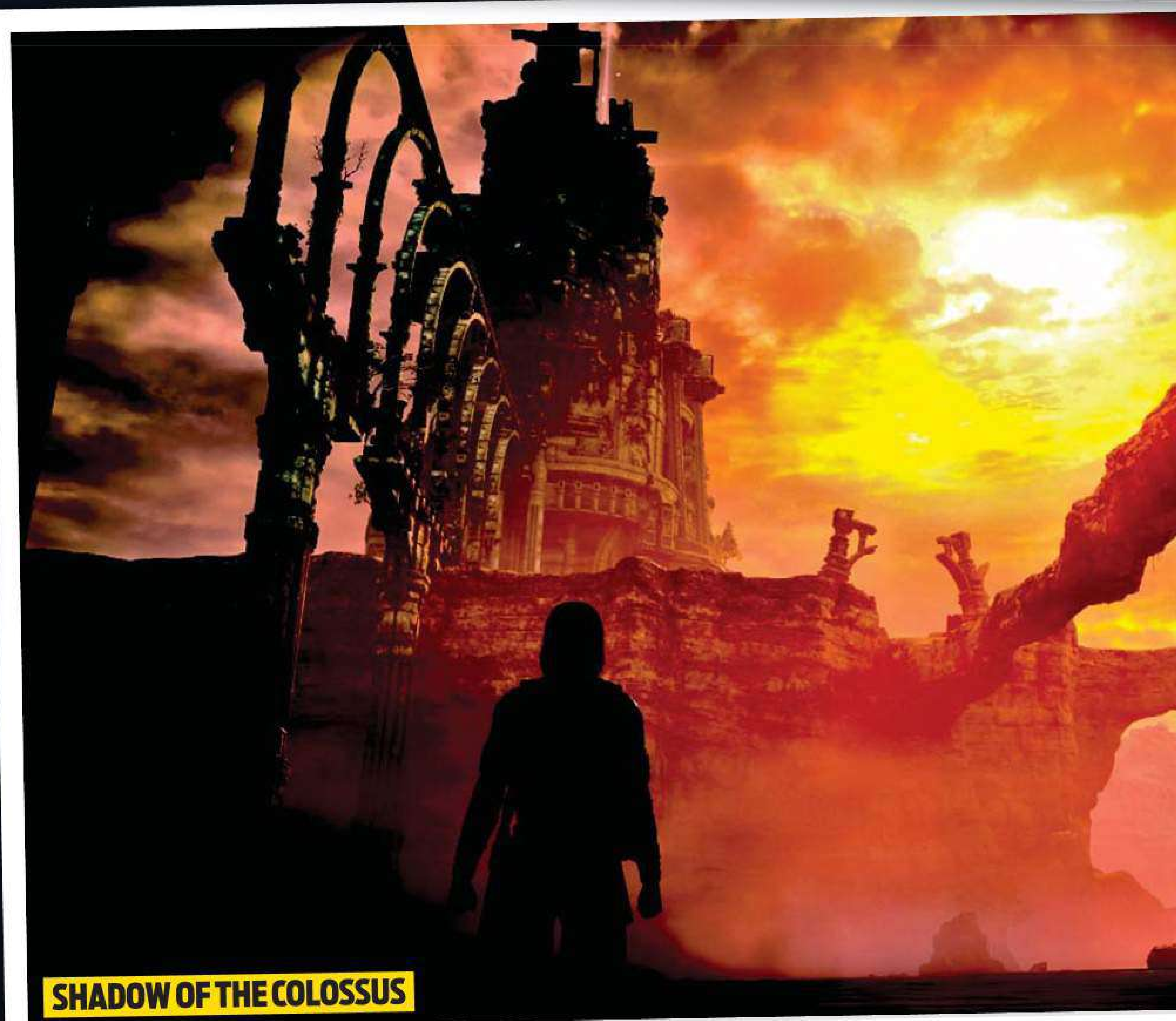
GRAN TURISMO 4 (2005)
Aunque otros juegos habían intentado hacer algo similar Polyphony Digital creó el primer Modo Foto de la historia.



13 MOST BEAUTIFUL AVATARS (2006)
Esta serie de retratos de avatares de *Second Life*, que hacía referencia a Warhol, se expuso en la Universidad de Columbia.



LEONARDO SANG
Este brasileño es uno de los cada vez más numerosos fotógrafos profesionales que también toma instantáneas en mundos virtuales de videojuego.

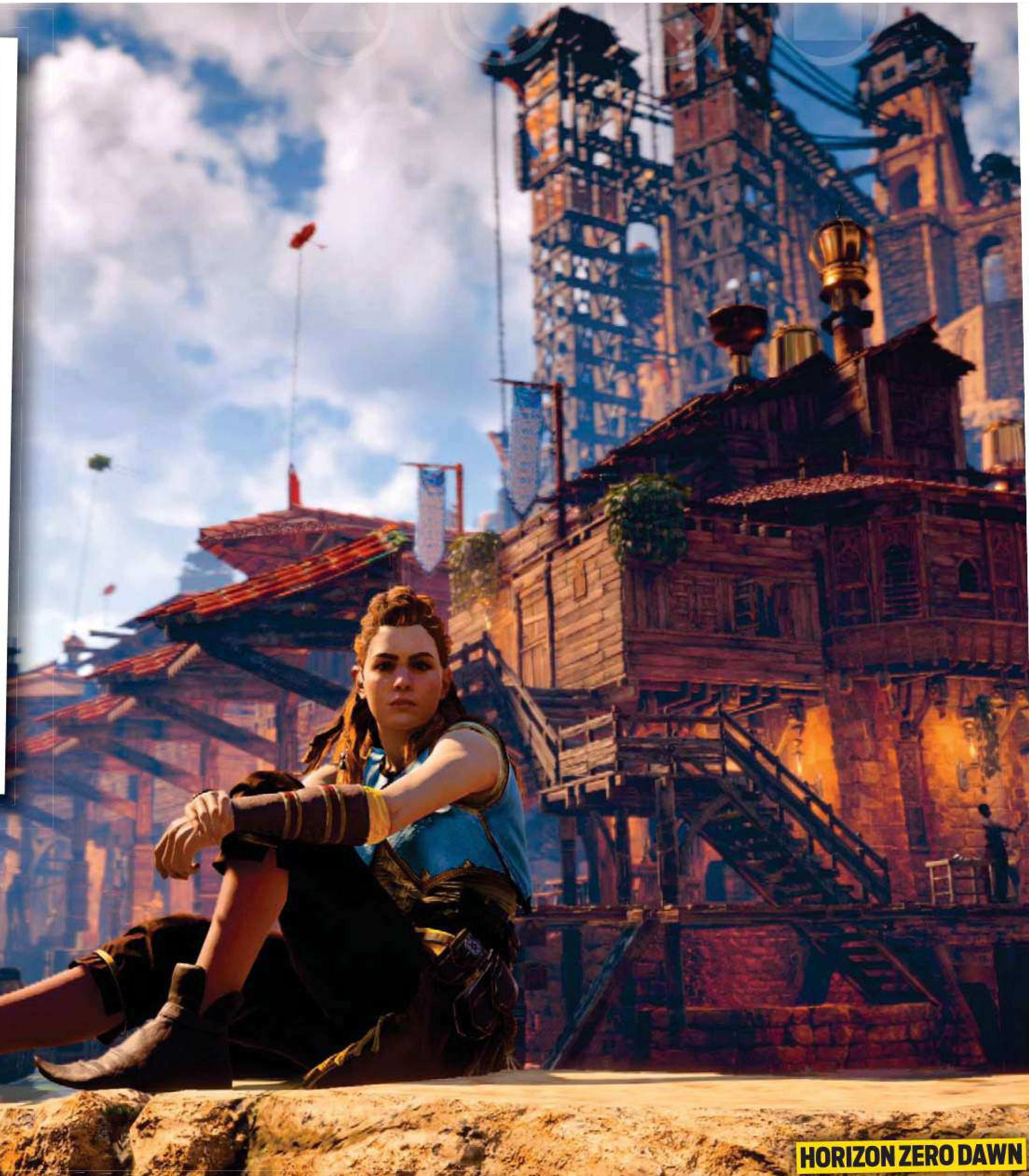


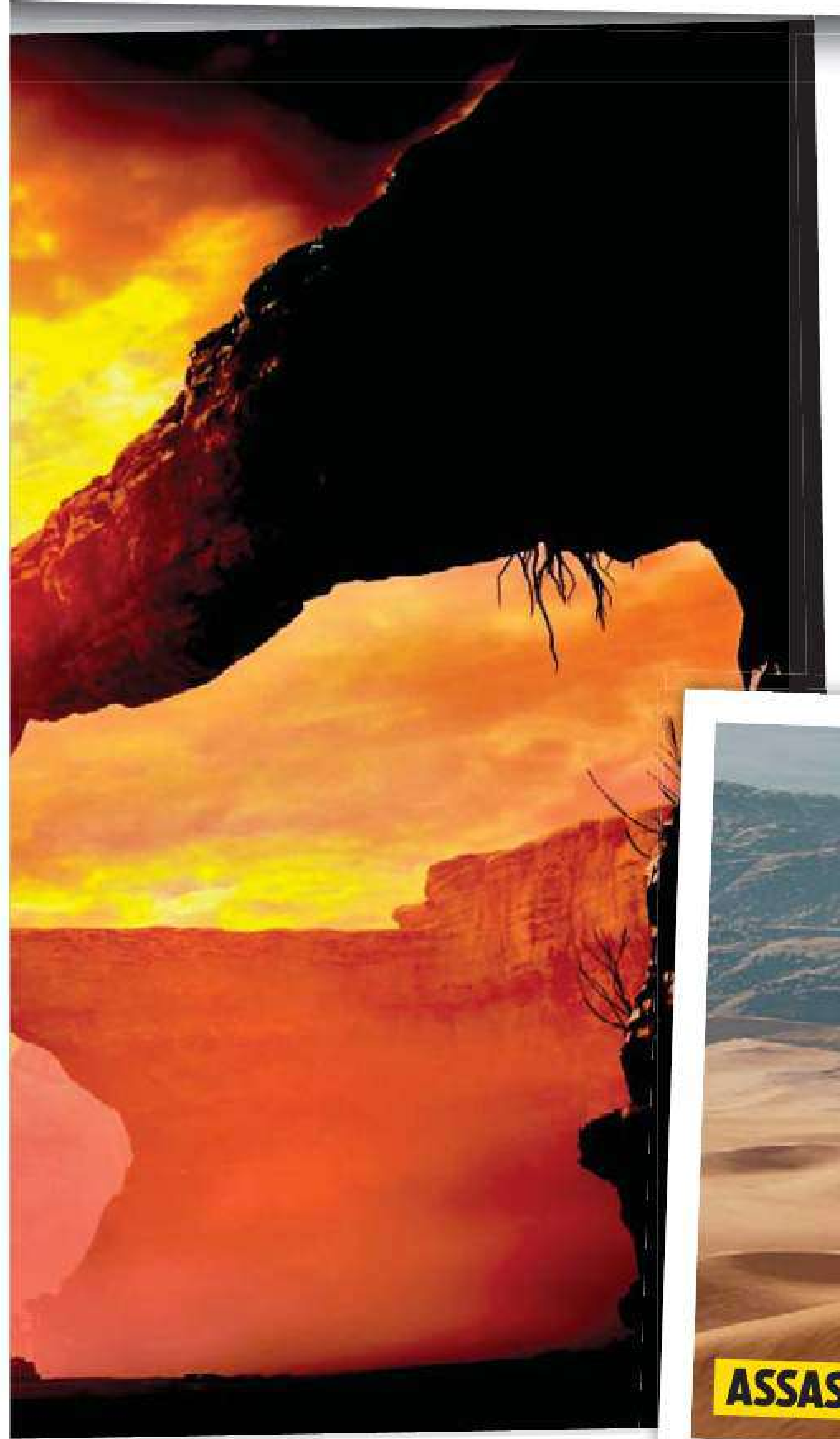
SHADOW OF THE COLOSSUS

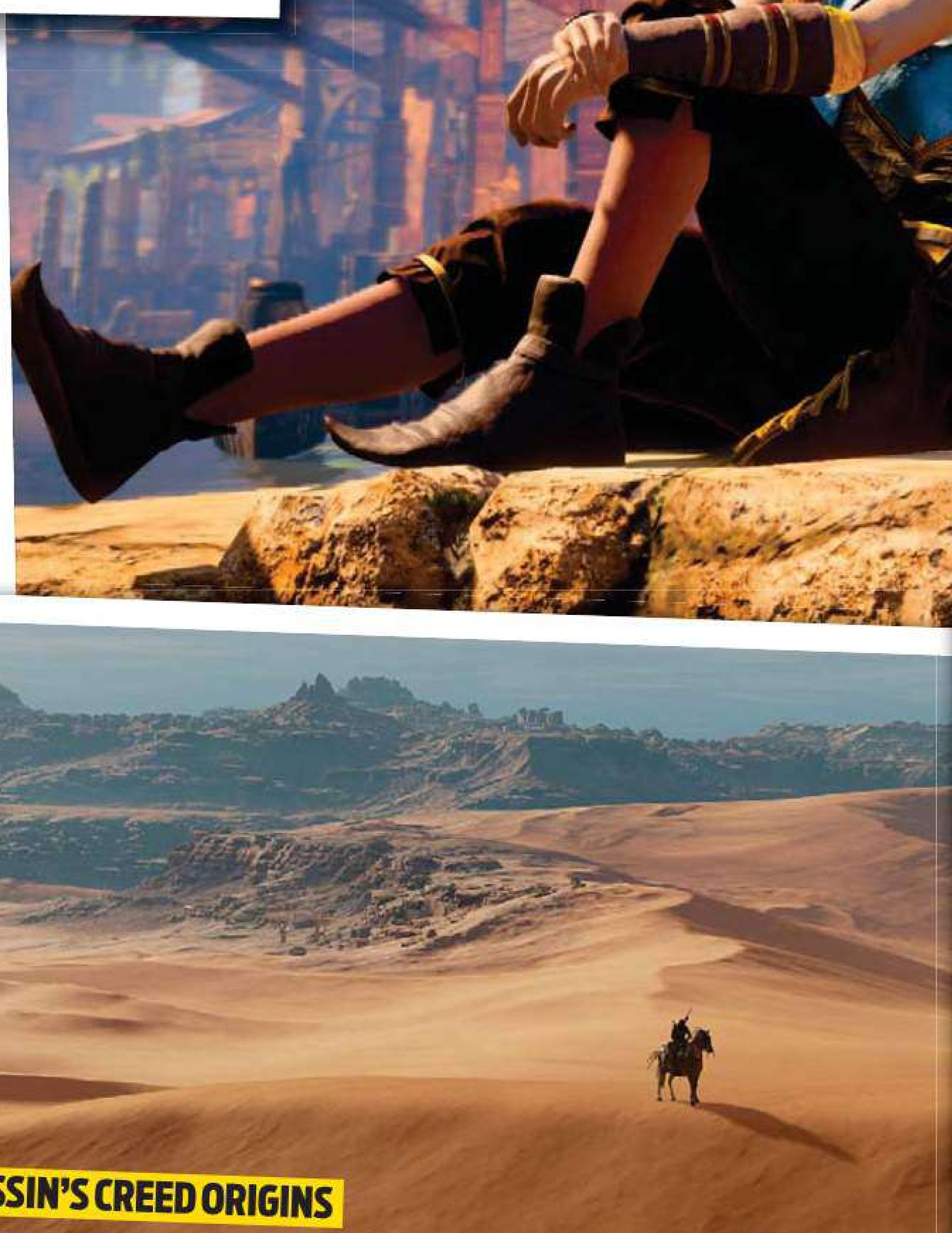
Una de las mayores ventajas de contar con un Modo Foto en tu videojuego, desde el punto de vista del desarrollador, es que se crea una comunidad activa que publicita tu juego.

Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds es un gran ejemplo, pero hay muchos más. Encontrar perspectivas que nadie ha encontrado todavía es uno de los motivos por los que este tipo de variantes, en principio no jugables, nos hacen seguir jugando. Incluso el ritmo de juego ha cambiado, y muchos usuarios le dedican más tiempo a sus juegos favoritos para explorar el universo de juego a conciencia y encontrar nuevos lugares desde los que tomar la fotografía perfecta. Invertir todo ese tiempo es, para los propios desarrolladores, el mejor halago posible, la prueba definitiva de que las miles de horas invertidas en crear un juego han servido para algo y que, efectivamente, hay gente que está viendo aquello que tanto trabajo les costó crear. Parece cursi, pero es algo que, hablando hace unos años con los creadores de *BioShock Infinite*, ellos mismos nos confirmaron: la rabia que les daba invertir cientos de horas en cuidar los escenarios al detalle para que luego la inmensa mayoría de jugadores los pasase por alto y se centrase en los disparos. Sin embargo, el Modo Foto también tiene sus defectos. Por ejemplo,




HORIZON ZERO DAWN




ASSASSIN'S CREED ORIGINS


GRAN TURISMO SPORT

las poses de las que hablábamos pueden volverse en contra de los desarrolladores, como ha sucedido hace pocos meses con *Uncharted: El Legado Perdido*, que ha sido criticado por no ofrecer poses de victoria en sus protagonistas eliminando el carácter de heroína que sí tenía Aloy o por incluir gestos que quedaban ridículos en algunas situaciones.

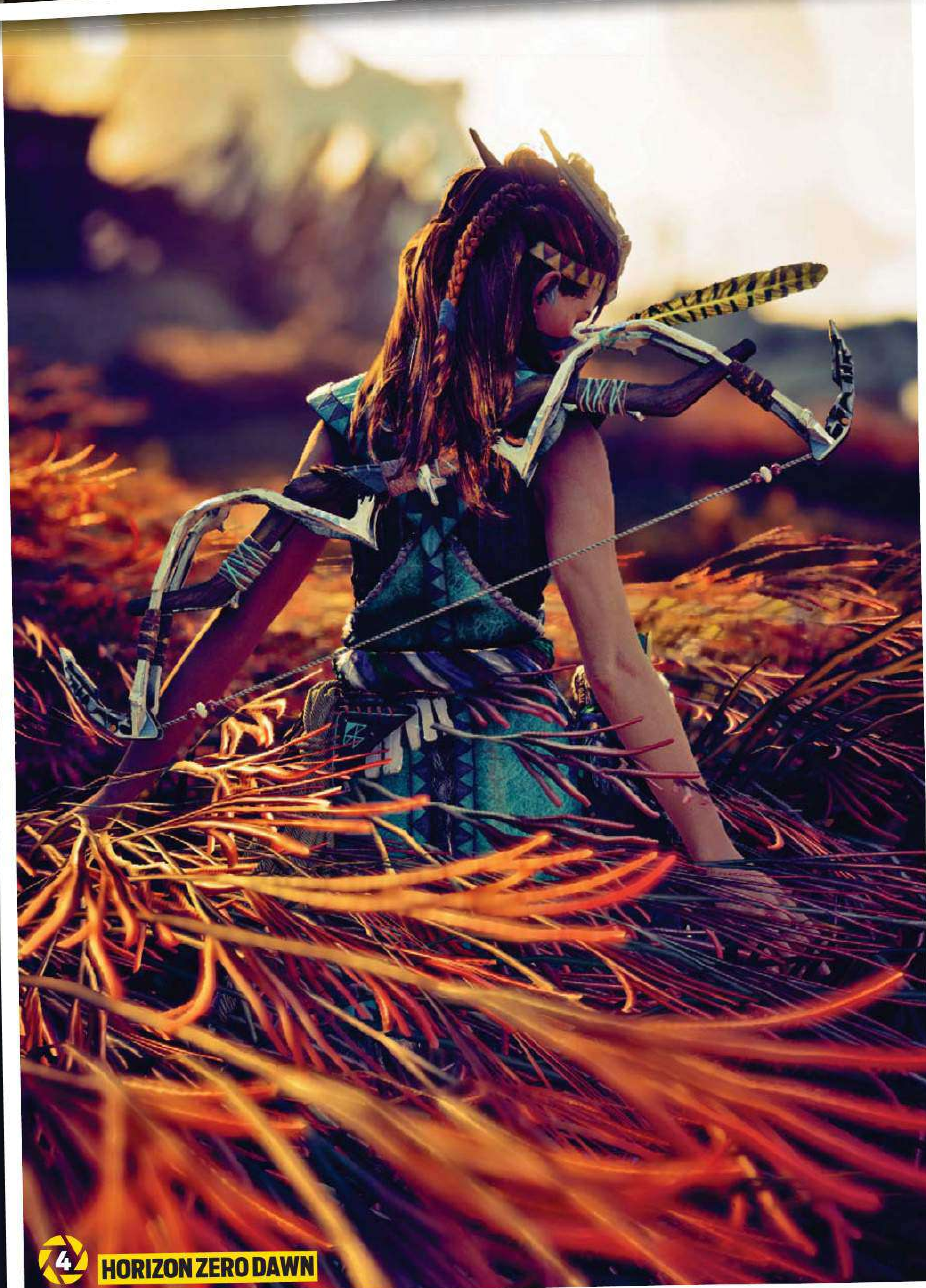
Las ventajas de un Modo Foto para los estudios de desarrollo son, sin duda, mucho más numerosas que los posibles inconvenientes. Los pioneros quizás no sabían todo lo que iba a ofrecerles, pero apostaron por ello hace tiempo, como hicieron *Gran Turismo 4, Uncharted 2, God of War III, WipEout HD* o *The Last of Us*. Lo mejor, quizás, es que se crea una comunidad activa con usuarios que generan contenido en torno a tu juego, lo que sirve como publicidad gratuita del producto y anima a otros usuarios a comprarlo. Es algo por lo que estos estudios pagarían millones de euros en campañas de marketing y que, gracias a los Modos Foto, les sale casi gratis. Incluso puede resultar un descubrimiento para el propio desarrollador, que se encuentra con instantáneas que jamás habría previsto. La llegada de PS4 Pro ha hecho que, además, podamos tomar fotografías en calidad 4K, lo que ha aumentado mucho la calidad de las imágenes. Y es que, no nos cabe ninguna duda, el realismo gráfico que han al- »


BATMAN ARKHAM KNIGHT


1 LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA


2 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE




4 HORIZON ZERO DAWN

LOS MEJORES MODOS FOTO

1 LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA. Incluye todo lo necesario en estos casos, como distancia focal, filtros, etc... que nos permiten sacar fotos en blanco y negro de un Nazgul, como ésta.

2 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE no sólo es un juegazo, también nos permite sacar instantáneas tan bellas y potentes como esta, e incluso algunos filtros nos muestran la geometría de los niveles, algo que generalmente se oculta a los jugadores.

3 DOOM nos ofrece un Modo Foto que sólo tiene lo básico, pero que ofrece imágenes tremendamente impactantes.

4 HORIZON ZERO DAWN tiene el Modo Foto más completo que se ha hecho hasta la fecha. No sólo viene con filtros y opciones fotográficas de todo tipo, sino que también nos permite modificar hasta la pose de Aloy y la hora del día.

5 EL SNAPMATIC DEL MÓVIL DE GTA V no es, ni de lejos, tan fácil de usar y tan completo como otros de esta lista, pero el mundo de juego tiene tanta vida y es tan bello que merece la pena.

6 MAD MAX no es sólo un juego bastante infravalorado, también tiene un Modo Foto brutal.

7 INFAMOUS: SECOND SON fue el primer juego de PS4 en incluir Modo Foto. Los efectos de partículas y los reflejos ofrecen fotos bestiales.

8 UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN ofrece otro de los Modos Foto más completos que hemos visto. Podemos manipular cada aspecto a fotográfico y hasta hacer desaparecer a los personajes.





DOOM 3



GRAND THEFT AUTO V 5



MAD MAX 6

Es difícil adivinar cómo evolucionará el mundo de los Modos Foto, pero nos encantaría que se popularizasen los Modos Vídeo para poder crear nuestras propias películas.

» canzado los videojuegos también ha sido uno de los elementos que han ayudado a popularizar este tipo de modos. Sucede especialmente con los impresionantes juegos de mundo abierto que hemos podido disfrutar en los últimos años o en los juegos de velocidad, pero cada vez se está extendiendo a más géneros y estilos de juego, ya que es un elemento capaz de alargar la vida del juego, entre otras cosas. Para algunos jugadores, sin embargo, puede hacer que la experiencia se vuelva más un safari fotográfico que un juego en sí mismo, pausando la acción cada 10 segundos para tomar una instantánea rompiendo así el ritmo de juego por completo.

El poder del Modo Foto reside en la implicación del jugador con la aventura en cuestión que esté jugando. Hay juegos, como *Final Fantasy XV* que lo hacen por nosotros, generando un álbum de recuerdos que, en los créditos finales, es capaz de hacernos soltar una lagrimilla rememorando todo lo que hemos vivido. Sería genial que este tipo de montajes se utilizase también en las propuestas que sí cuentan con un Modo Foto como tal. Y es que, no en vano, estamos en los inicios de este tipo de herramientas. Aunque cada vez nos ofrecen más y más opciones desde el punto de vista puramente técnico, estamos seguros de que aún le queda mucha evolución y las posibilidades de fusionarlo con la jugabilidad son casi infinitas.
¿Cuál será el siguiente paso en los Modos Foto? Es difícil adivinarlo, pero seguro que se irán añadiendo más opciones como poses, la genial posibilidad de cambiar la hora del día que hemos visto en *Horizon Zero Dawn* o la capacidad para no sólo eliminar personajes de la foto sino también añadir otros nuevos. Aunque, puestos a soñar, apostamos por un Modo Vídeo en el que podamos crear nuestras propias películas.



7 INFAMOUS: SECOND SON



UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN 8

JUEGOS DE MESA
BASADOS EN VIDEOJUEGOS

Cambia el Dual Shock 4 por un dado y mira a tus rivales a la cara: es hora de probar los juegos de mesa inspirados en míticos títulos de consola.

Vivas donde vivas, probablemente en los últimos tiempos una tienda especializada en juegos de mesa ha abierto sus puertas cerca de tu casa, o tu librería especializada en cómics ha ampliado su sección de este tipo de productos. La fiebre por los juegos de tablero es una realidad: una experiencia lúdica y social que reúne a familias y amigos para cooperar o competir mientras viven las más variadas aventuras. Por supuesto, el mercado se ha llenado de juegos inspirados en franquicias cinematográficas, literarias... o de videojuegos. En este reportaje hemos recopilado los títulos que han pasado de la pantalla al tablero, productos que no sólo tienen valor lúdico sino también de coleccionista: en muchos casos contienen maravillosas miniaturas y estupendas recreaciones del arte de los videojuegos. Como verás, casi todos los que se han lanzado en España están traducidos al castellano, pero otros sólo pueden conseguirse de importación en inglés a precios variables según el vendedor, a veces muy elevados. En estos casos, te mostramos un precio medio orientativo. Ah, y que no se nos olvide: damos las gracias a la tienda especializada Zacatrus por informarnos sobre algunos títulos.

Dark Souls

STEAMFORGED GAMES | 110,00€ | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:
Financiado con una exitosa campaña de Kickstarter, el juego de tablero de *Dark Souls* se centra en dos elementos fundamentales: la mejora del personaje y los épicos combates. Hasta cuatro jugadores exploramos diferentes escenarios con el objetivo de acabar con el jefe que los habita. Cada héroe es de una clase distinta con sus diferentes características, equipo, etc. A medida que jugamos conseguimos almas con las que subir de nivel y comprar armas y demás equipamiento, ya que ir mejorando al personaje es clave para sobrevivir. Por otro lado, las batallas son enormemente estratégicas: cada acción consume resistencia, con lo que hay que pensarse mucho cuándo atacar y cuándo resistir, o qué habilidades usar, en combates realmente emocionantes. Ah, y una cosa: fíjate en que pillas la edición con la traducción de las cartas corregida, porque en la primera la traducción era muy mala.



Hasta cuatro jugadores cooperamos manejando a un Guerrero, un Caballero, un Heraldo y un Asesino. Cada personajes tiene su propia ficha, y características y equipo únicos.



Los jefes son Ornstein y Smough (del primer *DS*) y la Bailarina del Valle Boreal (*DSIII*). Además, hay cinco minijefes y otras 16 miniaturas de monstruos, todas preciosas.

Los mecenas del kickstarter pudieron comprar megajefes especiales. Además, se van a lanzar expansiones con más monstruos y nuevas clases del héroes.

El tablero es modular. En cada partida está formado por la loseta de la hoguera (donde empezamos) y otras tres de escenario que se colocan al azar. Las batallas con jefes y minijefes se desarrollan en sus propias losetas específicas.

Assassin's Creed Arena

CRYPTOZOIC 59,99€ INGLÉS

CÓMO SE JUEGA:
Las calles de Constantinopla fueron el escenario de la guerra secreta entre Assassins y Templarios durante el siglo XVI. Y allí se desarrolla este juego de tablero inspirado en *Assassin's Creed: Revelations*. Cuatro jugadores nos metemos en el papel de sendos Assassins y recorremos la ciudad en busca de objetivos a los que eliminar. El mayor reto es pasar desapercibidos entre los guardas de la ciudad, o acabar con ellos antes de que nos detecten. Además, si nos cruzamos con otro asesino, cobrarnos su vida también nos dará puntos. El juego ofrece modos extra, incluyendo uno en el que un jugador maneja a los guardias.



Odai Dunqas, Anacletos, Oksana Razin y Shahkulu son los cuatro personajes de *Assassin's Creed: Revelations* que protagonizan el juego de tablero. En estas tarjetas colocamos sus cartas, tesoros y armas. Todos tienen las mismas habilidades.

Assassin's Creed Arena presenta un acabado sin muchas florituras; todos sus elementos son de cartón: tablero, cartas, fichas de personaje, objetivos...

Los objetivos se colocan sobre el tablero. Siempre hay en las casillas centrales, pero pueden aparecer en cualquier otro punto. Son víctimas o tesoros.

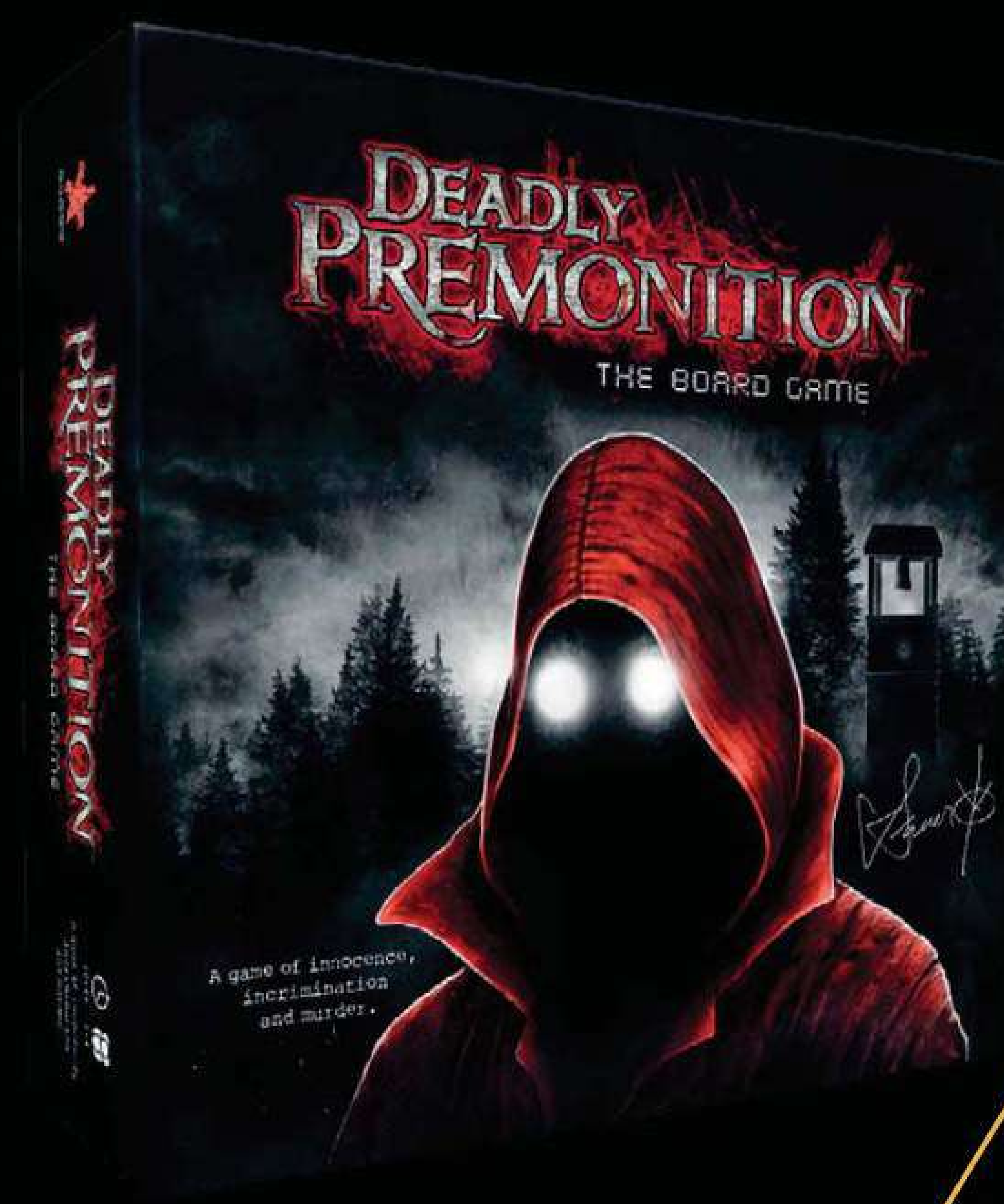
Cada casilla del tablero es una localización en la que puede colocarse un objetivo. Los guardias pasean entre ellas, y hay que evitarlos o eliminarlos para poder acercarnos a nuestras víctimas.

El juego no usa dados. Las cartas marcan tanto nuestra cantidad de vida como las casillas que podemos desplazarnos. Además, hay cartas de armas que nos dotan de habilidades especiales como atacar objetivos a distancia o eludir a los guardias.

Deadly Premonition

RISING STAR GAMES 59,99€ INGLÉS

CÓMO SE JUEGA:
Sí, existe un juego de tablero inspirado en el juego de culto de SWERY que Rising Star Games lanzó en PS3. En el videojuego, el detective Francis York Morgan viajaba a un pueblecito llamado Greenvale para investigar el asesinato de una joven. Ahora, hasta cuatro jugadores nos convertimos en detectives para detener a un asesino... que es, en secreto, uno de nosotros. A cada jugador se le asignan seis cartas de personaje, y debemos demostrar que son inocentes para después acusar a un jugador y comprobar si hemos acertado. Por su parte, el asesino gana si se alcanza un determinado número de muertes de personajes. Todo, con una mecánica basada en el uso de cartas para entorpecer el avance de los otros jugadores. El juego ha nacido en Kickstarter, y a las tiendas ha llegado la Edición Especial, que incluye la descarga gratuita del videojuego para PC y su banda sonora en CD.









De dos a cuatro jugadores tomamos el papel de detectives para detener a un asesino. Bueno, tres de ellos... porque uno es, en secreto, el despiadado criminal.

Las cartas de evidencias sirven para demostrar la inocencia de nuestros personajes e incriminar a los de los otros detectives. Las cartas de acción tienen diferentes efectos, como hacer que otro jugador pierda el turno... o desatar al asesino del chubasquero, que matará a un personaje.

En el tablero de cada jugador se colocan seis personajes. Hay que demostrar que todos son inocentes, y después señalar al jugador que creamos que es el asesino.

BioShock Infinite: The Siege of Columbia

PLAID HAT GAMES | 59,90€ | INGLÉS

CÓMO SE JUEGA:

Este fantástico juego nos invita a vivir los acontecimientos de *BioShock Infinite* desde otro punto de vista: el de las dos facciones enfrentadas en Columbia. Hasta un máximo de cuatro jugadores se dividen en dos bandos, los Fundadores y Vox Populi, para luchar por el control de los distintos territorios de la ciudad, desplazando sus unidades por el tablero y construyendo estructuras que mejoran sus capacidades de combate. A esta mecánica de juego de conquista se añaden multitud de detalles, como la necesidad de conseguir dinero para financiar las construcciones y reclutar nuevas unidades, y la presencia de Booker y Elizabeth sobre el tablero, intentando escapar de Columbia y ayudando o perjudicando a los jugadores. Hará las delicias de los fans del videojuego.



El tablero representa la ciudad de Columbia. Para controlar cada uno de sus seis de sus territorios debemos tomar todas las locaciones que lo componen.

El Timeline de Elizabeth contiene los sucesos cronológicos que ella y Booker sufren durante la partida, y que afectan a las condiciones de la misma. Hay tres tarjetas de Timeline y antes de empezar a jugar se elige una al azar.

El aspecto artístico de todos los elementos de cartón está trabajadísimo, plasmando muy bien la estética del videojuego. Elizabeth, Booker y las unidades de combate se representan con pequeñas figuras de plástico.



Aunque recoge elementos de las novelas de Geralt de Rivia, la inspiración principal han sido los juegos de CD Project, como reflejan todos los artes.

El tablero permite explorar todo el mundo de las novelas, incluidos los Reinos del Norte donde se desarrollan los videojuegos.

Cada personaje tiene su propia miniatura, su ficha con atributos y habilidades singulares y un mazo de evolución propio. Diferenciarlos así es un detalle muy "rolero".

The Witcher

ASMODEE | 59,95€ | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:

Explorar el mundo de *The Witcher* para hacernos con recompensas y tesoros es nuestro objetivo en este juego. Lo primero es elegir personaje entre los cuatro disponibles: Geralt, Triss, Jaskier y Yarpen, cada uno con diferentes habilidades. Después, cada jugador roba una carta de misión que detalla su objetivo principal, además de varias misiones secundarias (algunas cooperativas). Y desde ese momento, vamos recorriendo el mundo para realizarlas. En cada turno elegimos dos acciones entre todas las disponibles: viajar, investigar, desarrollar habilidades... Y en nuestra travesía nos topamos con peligros, como criaturas a las que habrá que combatir tirando los dados. Ten presente que, por mucho que a veces cooperar venga bien, la partida la gana el jugador que más recompensas consigue.



Estas son las miniaturas que representan a los jugadores, inspiradas en los diferentes mutantes y facciones de *Fallout 3* y *Fallout 4*. Sus diferencias son meramente estéticas, no influyen en la partida.





DOOM

FANTASY FLIGHT GAMES | 79,95€ | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:
El shooter de id Software inspira un juego de tablero que busca ser igual de directo y contundente. Hasta cuatro marines defienden la instalación A113 de Marte de las hordas del infierno... dirigidas por un quinto jugador. Los marines eligen entre 12 misiones con distintos objetivos, cada una con su propio escenario construido con piezas de tablero modular. Los demonios no tienen más meta que aniquilar a sus enemigos. El juego es rápido y fácil de jugar: en cada turno nos desplazamos por las casillas del tablero, usamos las habilidades que nos proporcionan diversas cartas y atacamos a los enemigos que están colocados a nuestro alcance. Los marines pueden realizar Glory Kills si llegan a la casilla de un monstruo lo suficientemente debilitado.



Sus 37 miniaturas son alucinantes. Imps, cacodemonios, pinkys y demás fauna están recreados con todo detalle y mantienen la escala de tamaños del videojuego. Cada uno de los cuatro marines blande un arma distinta.



El tablero se compone de piezas hexagonales, por lo que ofrece un mapa distinto en cada partida. Al empezar, la mayoría están boca abajo y las volteamos según vamos explorando. Además, hay cuatro configuraciones, o escenarios, posibles.

Cada jugador cuenta con su propio tablero-medidor. En él se reflejan la exposición a la radición y el nivel del personaje: subir de nivel significa conseguir una letra de la palabra S.P.E.C.I.A.L., es decir, mejorar una habilidad básica.

Fallout

FANTASY FLIGHT GAMES | 59,00€ | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:
Durante el primer trimestre del año se pondrá a la venta la versión en castellano de este juego. Inspirado en las entregas 3 y 4 de la franquicia, hasta cuatro jugadores tomaremos el papel de exploradores del Yermo con el objetivo de conseguir puntos de influencia que aseguren nuestra supervivencia en tan hostil entorno. A medida que reconozcamos el terreno realizaremos misiones de muchos tipos, desde combatir a entablar relaciones diplomáticas. El sistema de juego nos ofrecerá varias opciones para resolver cada tarea, lo que a su vez influirá en las siguientes misiones disponibles. No competiremos directamente con los otros jugadores, pero sólo el primero que alcance la influencia suficiente ganará.

MONOPOLY
de videojuegos

CÓMO SE JUEGA:
El primer Monopoly con ese nombre se lanzó al mercado en los años 30 (del pasado siglo). Has tenido tiempo de sobra para echarte alguna partida a este juego, creado en un primer momento para mostrar los peligros de los monopolios, pero que la final consiste en... ¡intentar comprar todas las propiedades! Aquí tienes tres versiones del juego de Hasbro inspiradas en videojuegos, pero hay alguna más, siempre con las mismas reglas que el juego original. Incluso hay una ambientada en el Reino Champiñón... ¿Por dónde quedaba eso?

HASBRO | 39,95€ | INGLÉS



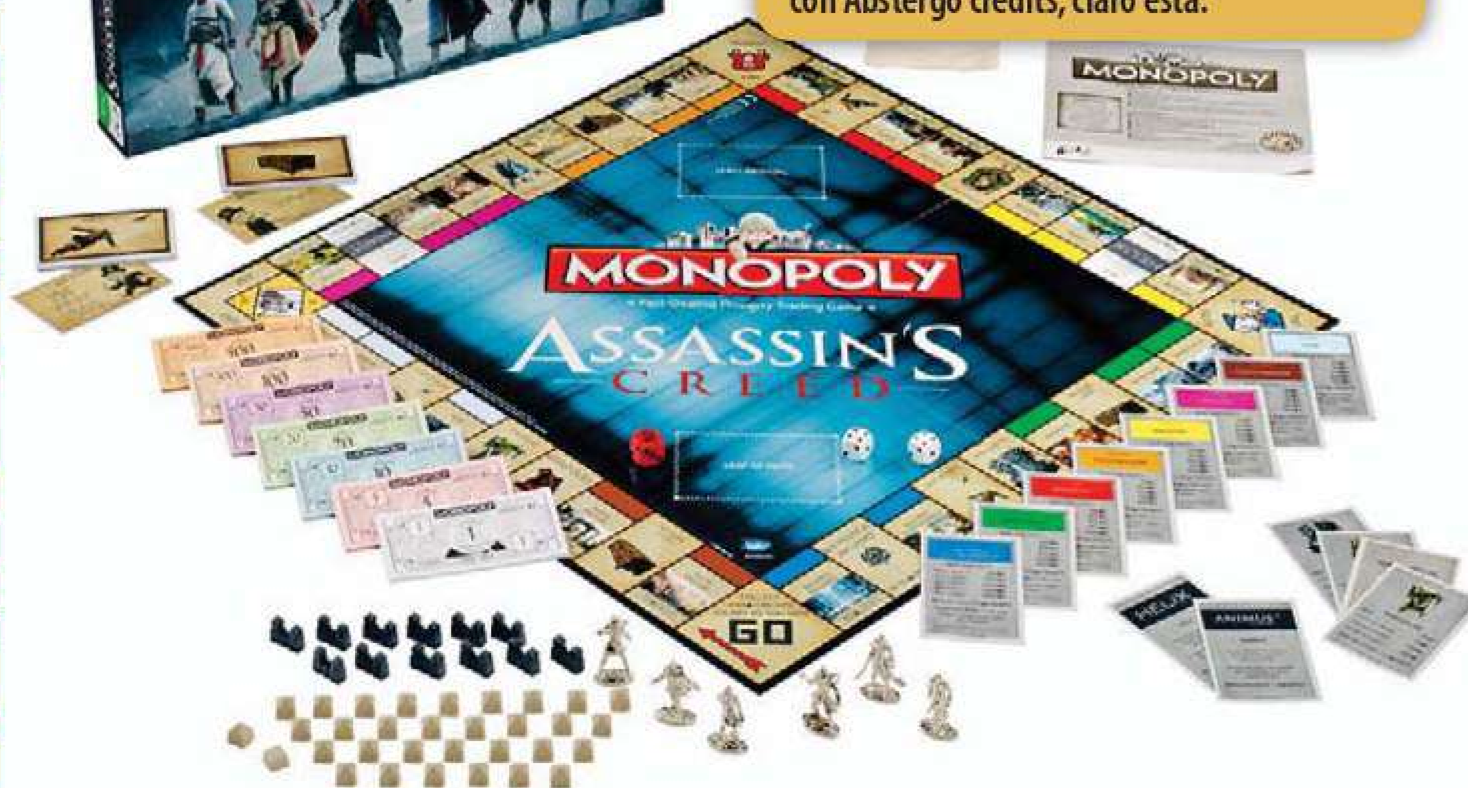
Compra localizaciones de la serie como la Ciudad Sumergida del primer juego o el barco de Henry Avery, y deja que las cartas de Destino y Fortuna decidan tu suerte. Las fichas son objetos icónicos como la Daga Phurba, el anillo de Nathan o su hebilla con el símbolo pirata.



HASBRO | 34,95€ | INGLÉS



Altair, Aveline, Ezio, Arno, Connor y Edward, las fichas del juego, se enfrentan en una batalla económica por el control de Industrias Abstergo y algunas localizaciones históricas sacadas de los juegos. Todo pagado con Abstergo credits, claro está.



HASBRO | 39,95€ | INGLÉS



El más poderoso caballero, Don Dinero, manda también en los territorios de Skyrim. Desde Riverwood a Solitude, todo está en venta. Las fichas son elementos icónicos del juego como un casco, un escudo, un cofre o... un queso.





El tablero de juego... es meramente estético. Tiene espacios para colocar las diferentes cartas y algunos contadores, pero se podría jugar sin él (aunque entonces no se llamaría "Board Game"... ejem). Básicamente, éste es un juego de cartas.



Sobre el tablero se colocan los tesoros (que debemos recolectar) y enemigos (a los que hay que vencer). Para ello, utilizamos las cartas de acción que cada jugador tiene en su mazo, y que le permiten correr, explorar, usar un arma determinada....

Uncharted

BANDAI | 29,99€ | INGLÉS

CÓMO SE JUEGA:
Las aventuras de Nathan Drake se representan en un juego para hasta cuatro jugadores en el que las cartas llevan la voz cantante: cada jugador se forma un pequeño mazo de cartas de acción y las va usando (y robando otras), con el objetivo de obtener los tesoros y derrotar a los enemigos que hay sobre el tablero. En el modo de juego principal tomamos el papel de uno de los 8 personajes disponibles: Nate, Sully, Elena, Chloe, Harry Flynn, Zoran Lazarevic, Tenzin y Karl Schäfer, cada uno con diferente cantidad de vida, habilidades propias con las que jugar las cartas y el objetivo de amasar más fortuna que los demás. Entre los otros modos se incluye uno para jugar en solitario. La única manera de comprarlo es de importación, y cuidado, los precios varían mucho de una web a otra.

Resident Evil 2

STEAMFORGED GAMES | SEPTIEMBRE | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:
Si el Kickstater de Steamforged Games para el juego de *Dark Souls* tuvo éxito, con éste ya lo petaron: consiguieron el objetivo básico de 150.000 libras en un día y la cifra final superó las 800.000. El lanzamiento está previsto para septiembre, y será un juego cooperativo para un máximo de cuatro jugadores (Leon, Claire, Ada Wong y Robert Kendo), quienes recorrerán diversos escenarios de Raccoon City para acabar con el mutadísimo William Birkin. Con la idea de emular la experiencia "survival", el tablero estará formado por pasillos y habitaciones angostos, y nunca sabremos qué nos vamos a encontrar detrás de cada puerta. Precisamente, si la puerta de una habitación está abierta, nuestras acciones llamarán la atención de los zombies de las zonas aledañas... ¡Mejor andar con cuidado! La búsqueda de objetos como armas, hierbas curativas y hasta llaves, darán profundidad a esta claustrofóbica experiencia.



Las cartas del Tensión Deck están pensadas para crear... tensión. Habrá que levantar una en cada turno, y puede ser inofensiva o enfrentarnos a un peligro inesperado.

This War of Mine

ASMODEE | 69,95€ | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:
El videojuego de 11 bit studios es diferente: una cruda experiencia en la que debemos guiar a un grupo de civiles que tratán de sobrevivir durante un conflicto bélico. Y su plasmación en juego de tablero también es muy original: cooperando, hasta 6 jugadores decidiremos qué acciones tomar para conseguir que tres civiles sobrevivan al hambre, el frío, la enfermedad y la violencia. El manual del juego, que va pasando de mano en mano según se desarrolla la partida, nos va guiando por la misma, y el libro de situaciones, que incluye más de 1900, nos enfrenta a multitud de decisiones. De esta manera, el juego añade un fuerte caracter narrativo a la estrategia necesaria para sobrevivir. Y es que ése es el único objetivo: que los civiles superen vivos el final del tercer capítulo.





Estos son los recursos: madera, agua, herramientas... Son limitados: es decir, si se agotan todos, no podrás conseguir más.

Las miniaturas de plástico representan a diversos civiles. Durante el juego, intentaremos que tres de ellos sobrevivan a la violencia, la enfermedad y el hambre en una zona de guerra.



El manual es importantísimo: el jugador que lo tenga en cada momento será el líder, y tendrá la última palabra sobre cada decisión que tomemos.

Hay cartas de lugares, habitantes, exploración, hallazgos... Según las que nos salgan, las partidas serán muy distintas.



El tablero estará formado por diversas piezas con las que configuraremos diferentes escenarios. Y habrá ampliaciones como The B-Files, que incluirá 12 figuras más, además de nuevas cartas y piezas de tablero.

La versión básica incluirá 21 figuras, pero además se lanzarán multitud de miniaturas de monstruos, pues el kickstarter ha conseguido todas las metas.



¿Recuerdas la sensación de urgencia que crean los videojuegos de *XCOM* al ofrecerte recursos limitados para organizar un montón de aspectos de la defensa planetaria? ¡Qué difícil es llegar a todo! Pues aquí es peor: esta app gratuita para móviles, tablets u ordenadores marca los objetivos de cada turno... ¡y el tiempo que queda para que este acabe!

El juego incluye miniaturas de OVNIS, interceptores y Marines XCOM. Son pequeñas pero fieles a los diseños del videojuego.

XCOM

FANTASY FLIGHT GAMES | 59,95€ | CASTELLANO

CÓMO SE JUEGA:
La serie de estrategia de Firaxis está excelentemente plasmada en este juego. Hasta cuatro jugadores colaboramos para defender a la humanidad de los aliens invasores. Cada uno toma el papel de un líder de la Iniciativa XCOM (Jefe central, Comandante, Jefe de pelotón y Científico jefe) y juntos debemos interceptar ataques alienígenas, reducir el nivel de pánico en los diversos países o abortar invasiones a nuestra base. Gestionar recursos es muy importante para afrontar con garantías los combates con OVNIS y aliens, que se resuelven con tiradas de dados. ¡El tiempo limitado de los turnos añade un plus de emoción!

Risk de videojuegos

CÓMO SE JUEGA:
Otro referente de los juegos de tablero, en este caso creado en los años 50. El juego original estaba inspirado en las Guerras Napoleónicas, pero Hasbro, actual propietaria de los derechos, ha lanzado decenas de versiones tematizadas tanto en aspecto como en reglas. Estas tres se inspiran en videojuegos, pero sólo pueden conseguirse de importación (en inglés) y los precios suelen ser bastante elevados.



HASBRO | 39,99€ | INGLÉS

Por uno de sus lados, el tablero muestra un mapa de territorios al estilo del Risk clásico con dos modos: conquista o misiones. Y, por el otro, un jardín como el del videojuego, que las plantas defienden de oleadas de zombis. El juego tiene sólo dos bandos. Adivina cuáles.



HASBRO | +100,00€ | INGLÉS

Ofrece tres modos: el básico parecido al Risk tradicional; Galaxy at War, en el que cada una de las tres facciones (la Alianza, los Segadores y Cerberus) tienen diferentes objetivos, y además aparece el Heraldo; y War Assests, que simplifica la experiencia jugando sin tablero, sólo con cartas y dados.





HASBRO | +100,00€ | INGLÉS

Hasta cinco jugadores luchamos por la dominación mundial en un juego que enriquece las reglas del Risk con detalles como el Metal Gear Rex para lanzar ataques nucleares y unidades especiales como Solid Snake o Raiden.



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El futuro de Star Wars

Hola Playmanía. Con el cierre de Visceral por parte de EA, ¿qué futuro le aguarda a la saga en lo que a videojuegos se refiere? ¿Seguirán explotando *Star Wars Battlefront II*? Muchas gracias.

@Myriam Navarro

De momento, los planes de EA con respecto a la franquicia galáctica pasan por seguir explotando *SW Battlefront II* con más microtransacciones "en los próximos meses". Así lo confirmó Blake Jorgensen durante la reunión con los inversores después del informe financiero del último trimestre. Para más adelante, ya está confirmado que Respawn, estudio responsable de *Titanfall 2* y recientemente adquirido por EA, va a desarrollar un nuevo juego de tercera acción en tercera persona. Eso sí, aún se hará esperar hasta el año fiscal 2020, por lo que se publicará en algún momento entre el 1 de abril de 2019 y el 31 de marzo de 2020.

El estudio Respawn trabaja en un juego de acción en tercera persona de Star Wars.

"Remakes" a mansalva

Saludos Playmanía. Después del excelente *Shadow of the Colossus*, ¿que otros "remakes" de alto calibre nos esperan, como el *Final Fantasy VII* o el de *Dark Souls*? Muchas gracias y... ¡larga vida a PlayStation!

@Marcos Tejerina

Antes de nada, conviene distinguir entre "remake" y remasterización. Los "remakes" se basan en el juego original pero ofreciendo cambios radicales en el apartado técnico, el control o incluso añadiendo nuevos contenidos. Un buen ejemplo de "remake" sería por ejemplo *Secret of Mana* (analizado en este mismo número) o el de *Final Fantasy VII* que citas. Remasterizaciones son meras actualizaciones de juego a PS4 que suelen incluir un apartado técnico optimizado (más resolución, tasa de frames mejorada...), pero nada hecho "de cero". En esta categoría englobaremos a *Dark Souls Remastered, Dragon`s Crown Pro* o las recientemente anunciados por parte de Ubisoft *Assassin´s Creed: Rogue* y *South Park: La Vara de la Verdad*, que saldrán también para PS4 en los próximos meses. A ver si Sega se anima de una vez y nos da una alegría anunciando la puesta al día de los *Shenmue* clásicos.



AO Tennis cuenta con la licencia oficial del Open de Australia y tenistas reales como Rafa Nadal.

Juego, set y partido en PS4

¿El videojuego *AO Tennis* que ponéis en los bombazos del 2018 ha salido en España? Según vuestra revista pone que sale el 16 de enero pero no lo encuentro en ningún sitio.

@SardiFiera

AO Tennis, el simulador de tenis de Big Ant Studios con licencia del Open de Australia y tenistas como Rafa Nadal, tenia como fecha de lanzamiento el 16 de enero, aunque efectivamente, en el momento de escribir estás lineas aún no está disponible. Suponemos que será cuestión de tiempo, por que en la Store australiana sí está ya a la venta.

Lo nuevo de Rocksteady

Hola Playmaniacos! Me gustaría saber qué están cocinando en Rocksteady. Ya va siendo hora de que lo enseñen, ¿no? Gracias y enhorabuena por la revista.

@Toni Yáñez

Los creadores de la serie *Batman Arkham* llevan mucho tiempo trabajando "es secreto". Hace poco publicaron en su cuenta de twitter una foto de su estudio de captura de movimiento vacío, con el texto "la calma que precede a la tempestad". Pero hasta el E3 no creemos que anuncien su nuevo proyecto. Y con total seguridad, no lo veremos terminado en este 2018.

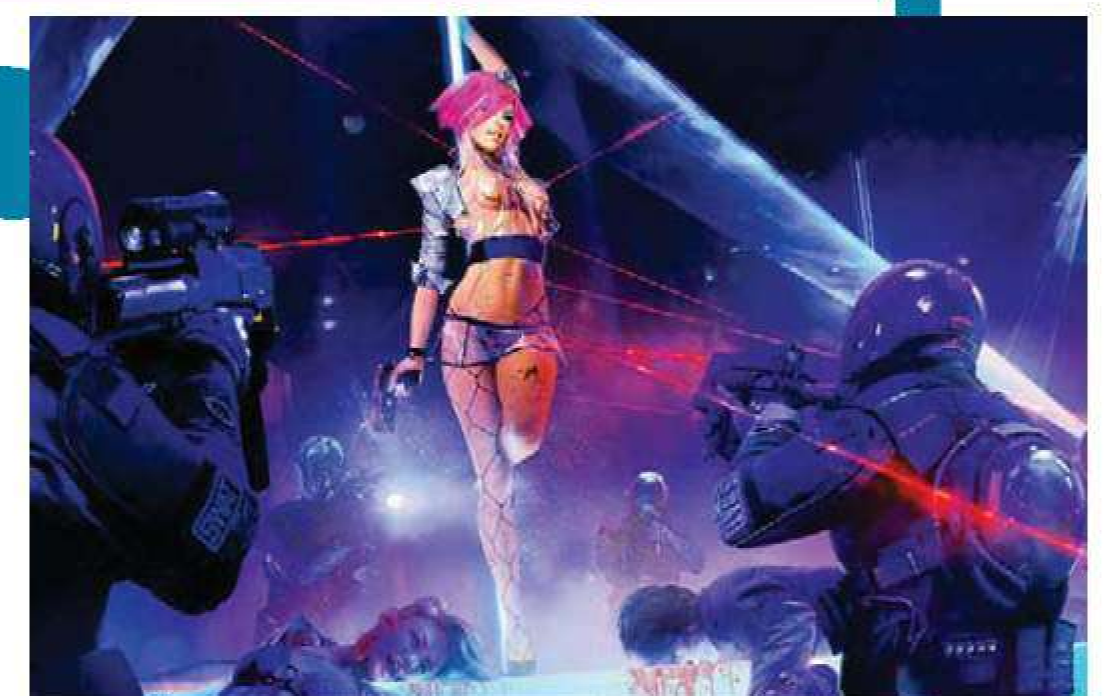
LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Cúando saldrá a la venta *Cyberpunk 2077*?

Buenas Playmanía. Leyendo vuestro reportaje del número anterior de Los 100 Bombazos para 2018 veo que entre ellos está *Cyberpunk 2077*... ¿Se sabe algo sobre su fecha de lanzamiento? Muchas gracias por contestar.

@Miguel Ángel Segura

Lo cierto es que no tiene fecha de lanzamiento y, honestamente, es prácticamente imposible que lo veamos este año. Hace unas semanas CD Projekt publicó una oferta de trabajo en la que buscaban un profesional capaz de "desarrollar las animaciones de personajes más increíbles para nuestros juegos". Si aún andan buscando animadores de nivel, eso es que al juego aún le queda. Eso sí, todos esperamos ver algo en el próximo E3, aunque sea en forma de trailer. Mientras esperamos puedes probar otros juegos de ambientación "cyberpunk" como *Deus Ex: Manking Divided, Observer, Dex* o *Ruiner*. Y en el futuro nos esperan también otros como *Detroit: Become Human*, las "puestas al día" de *Fear Effect* y *System Shock*...



Cyberpunk 2077, el RPG inspirado en el juego de rol de mesa homónimo creado por los autores de *The Witcher III*, aún no tiene fecha de salida.



Remothered: Tormented Fathers es un survival horror de nuevo cuño con una pinta realmente escalofriante.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Microsoft va a comprar Valve?

@Pedro Pérez

Hace poco saltaron rumores de que Microsoft iba a adquirir varios estudios, pero desde Valve han confirmado que no están en venta. ¡Menos mal porque nos quedaríamos sin sus juegos en PS4!

¿Habrá otro *Sonic All-Star Racing*?

@Pablo Vegas

Hace poco se rumoreó que Sumo Digital estaba desarrollando otro arcade de carreras protagonizado por los héroes de Sega. Pero responsables de la compañía confirmaron vía Twitter que no es cierto. ¡Una lástima!

¿Se sabe algo nuevo sobre *Greedfall*?

@Bernardo Pozo

Lo último que sabemos de este ambicioso RPG de Spiders (creadores de *The Technomancer*) es información del pasado E3, en el que hicieron hincapié en los animales mágicos que pueblan la isla y su importancia a la hora de explorar los recovecos de la isla. Esperamos nueva información pronto porque sale este mismo año.

¿Criterion está ya trabajando en algo?

@Pedro Pérez

Tras colaborar en *Star Wars: Battlefront II*, los creadores de *Burnout* están empezando a planear "una nueva IP de acción y mundo abierto".

Más terror para nuestra PS4

Hola Playmaniacos. He visto por internet un trailer de un survival horror que se llama *Remothered*. Tiene buena pinta, ¿no? ¿Cuándo llegará a PS4? Muchas gracias.

@Fernando Arranz

La verdad es que es sí. *Remothered: Tormented Fathers* es el primero de una trilogía de "survival horror" anunciada por Stormind Games. Pese a sus orígenes "indie", el juego luce realmente impresionante. Nos pondrá en la piel de Rosemary Reed, una fascinante mujer de 35 años, que llega a la casa de un notario retirado, el Dr. Felton, afectado por una misteriosa enfermedad. Allí conoceremos a un buen puñado de inquietantes personajes que ocultan tenebrosos secretos, teniendo que lidiar con una misteriosa secta y con otros horrores que iremos descubriendo sobre la marcha, en un desarrollo repleto de tensión y puzles que promete ponerlos los pelos de punta. Llegará a PS4 este mismo año.

Assassins en la gran pantalla

Hola Playmanía. Me gustaría saber si está en proceso lidersa segunda parte de la película de *Assassins Creed*. Gracias!.

@Toni Yáñez

Poco antes de que se estrenara la película protagonizada por Michael Fassbender, se llegó a rumorear que ya preparaban una segunda entrega. Sin embargo, la peli no cumplió las expectativas de taquilla (recaudó 240 millones de dólares a nivel mundial, con 125 de presupuesto), lo que no invita a pensar que vayan a producirla. Lo que sí está anunciado es una serie de TV en plan "anime", a cargo de Adi Shankar, productor de la serie de Castlevania en Netflix .

God of War y sus ediciones

Hola amigos de Playmanía. He visto que la edición especial de *Shadow of the Colossus* no llega a nuestro país, y me da miedo que nos quedemos también sin la de *God of War*. ¿Sabeís algo?

@Victor Morcillo

No te preocupes que no te vas a quedar sin edición molona de *God of War*. De hecho, habrá dos ediciones aparte de la "estándar". La Edición Limitada ofrece una preciosa caja metálica, libro de arte y jugoso material descargable por 79,95 euros. Pero ya que nos ponemos, nosotros optaríamos por la Edición Coleccionista, que incluye además de todo lo que trae la Limitada, una figura de Kratos y Atreus diseñada por Gentle Giant (de unos 22 centímetros), dos minifiguras de los hermanos Hundra., una exclusiva litografía y un mapa de tela. Su precio es de 149,95 euros y si la quieres, te recomendamos que vayas a reservarla cuanto antes.



TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué juego esperáis con más ganas de los que salen en 2018?



Red Dead Redemption 2



David Gracia Pablos

"Pues *Red Dead Redemption 2*, con una ambientación menos explotada que otras en el género de los sandbox pero de las más atractivas visualmente, y siendo Rockstar solo podemos esperar una atencion máxima por el detalle".

Kingdom Hearts III



Rubén Kvk

"Mi voto es a para el deseado *Kingdom Hearts III*. Muchos seguidores de la saga lo estamos esperando desde hace mucho tiempo, pero esperemos que no se vuelva a retrasar...".

Spider-Man



Gonzalo Crank

"Tengo muchisimas ganas de volver a ponerme a los mandos de mi trepamuros favorito. Aparte de porque lo desarrolla Insomniac (aunque yo hubiera apostado por Sucker Punch) y por la pintaza que tiene en los trailers, porque me da la impresion de que me va a traer buenos recuerdos de aquel *Spider-Man 2* de PS2".

Dragon Quest XI



Miguel Angel Martin Arce

"Espero muchos como *God of War*, *Red Dead Redemption 2*... pero de entre todos el que más espero es *Dragon Quest XI*. Pensar que será igual o mejor que el VIII de PS2 hace que se me cayese la baba. Va a ser un juegazo".

God of War



Adrián Casanova

"En primer lugar, *God of War*. Tengo muchas ganas de ver cómo evoluciona el Dios de la Guerra en PS4. Y luego por supuesto, *Red Dead Redemption 2*. A ver cómo nos sorprende Rockstar con su especialidad de mundo abierto y aventurero".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego recordáis con más cariño de vuestra infancia?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

DIFUNDE TU **CONTENIDO MULTIMEDIA**

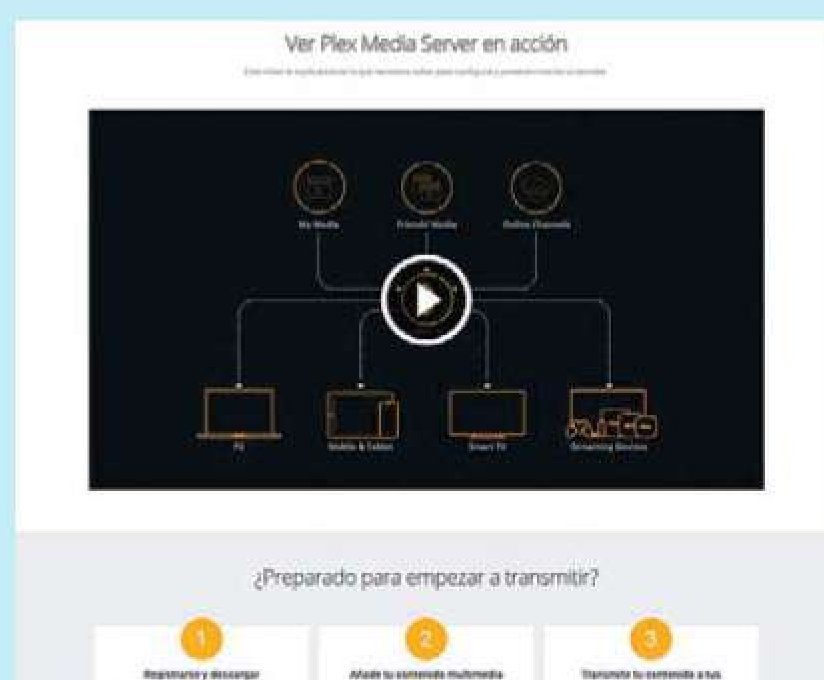


PLEX

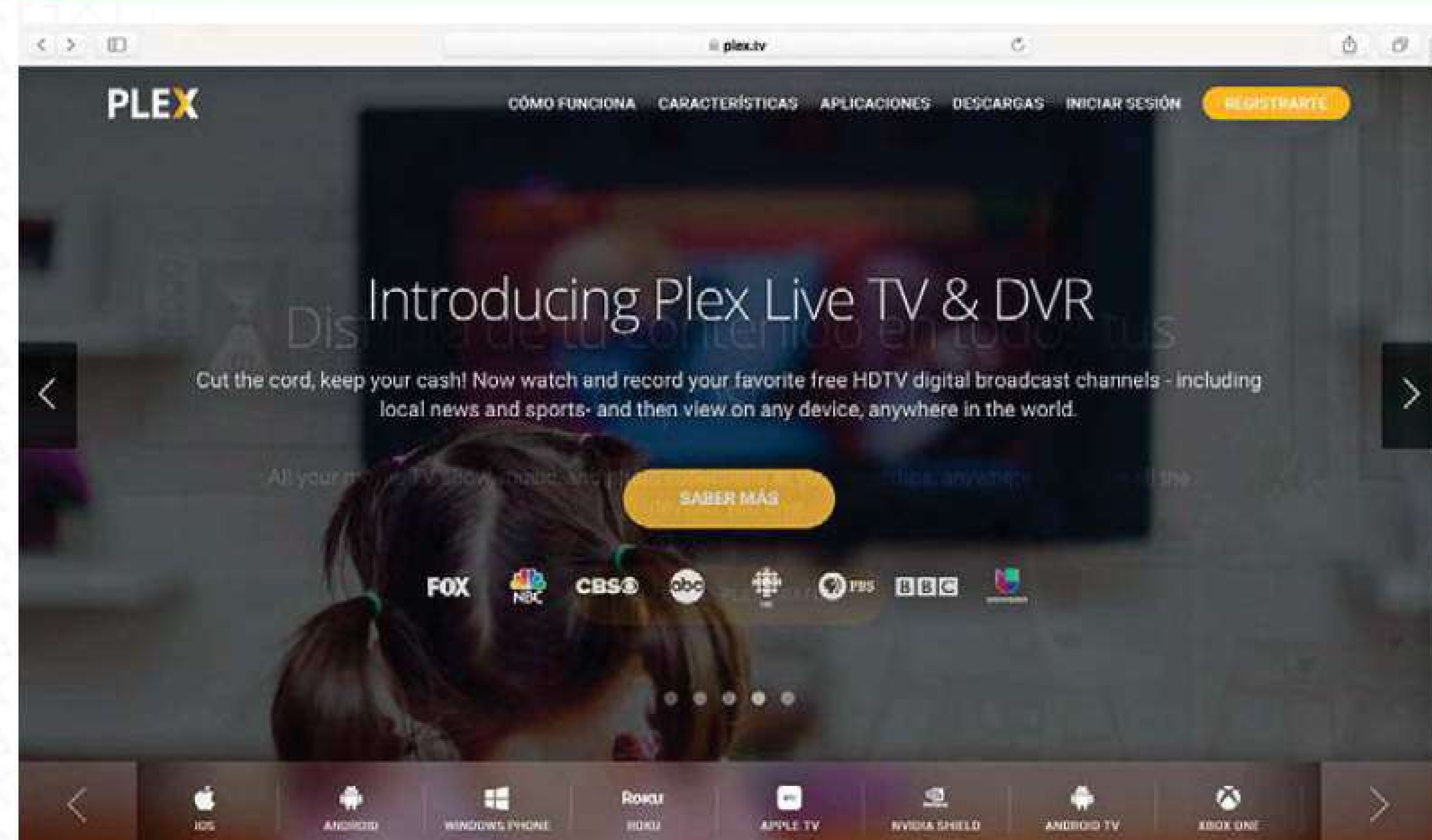
Si dispones de una red wifi en tu casa y te encantaría ver los videos, fotos y el resto de contenido multimedia que tienes en tu ordenador en la TV del salón en la que tienes conectada la PS4, puedes usar este famoso programa para hacerlo fácilmente. Sin cables y sin comprar ningún tipo de dispositivo. Fácil y sencillo.

En 2 minutos...

SERVIDOR Y CLIENTE. Lo primero es comprender dos conceptos importantes: servidor y cliente. Plex usa tu ordenador como servidor multimedia y desde él transmite el contenido almacenado al resto de dispositivos (clientes) conectados al mencionado servidor. En nuestro caso explicamos el duo odenador-PS4, pero cliente puede ser una tablet, un teléfono, otro ordenador, etc. Insistimos, en este Paso a Paso, siempre que hablemos de "servidor" nos referiremos al ordenador que almacena los contenidos, y usaremos la el término Cliente para referirnos al resto de dispositivos, especialmente tu PS4.



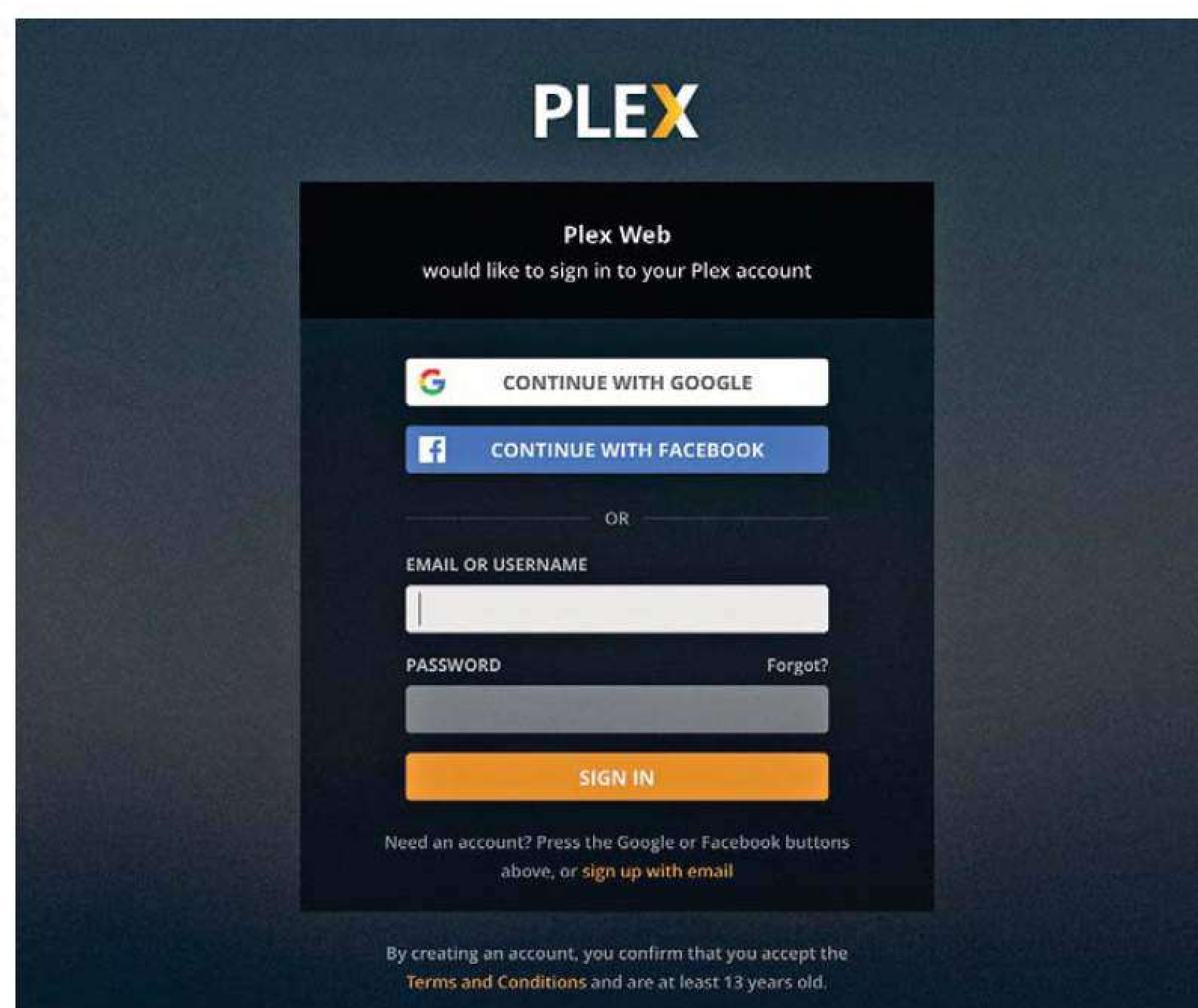
1. SERVIDOR: TU ORDENADOR



1 Web. Desde el navegador de tu ordenador, ve a la dirección www.plex.tv/es y pincha sobre "descargas" en la parte superior.

Elige tu plataforma
Computer
Windows
Mac
Linux
FreeBSD
Nas
Synology
Netgear
QNAP
unRAID
Drobo
ASUSTOR
Thecus
Seagate
Western Digital
TerraMaster
Other
Docker

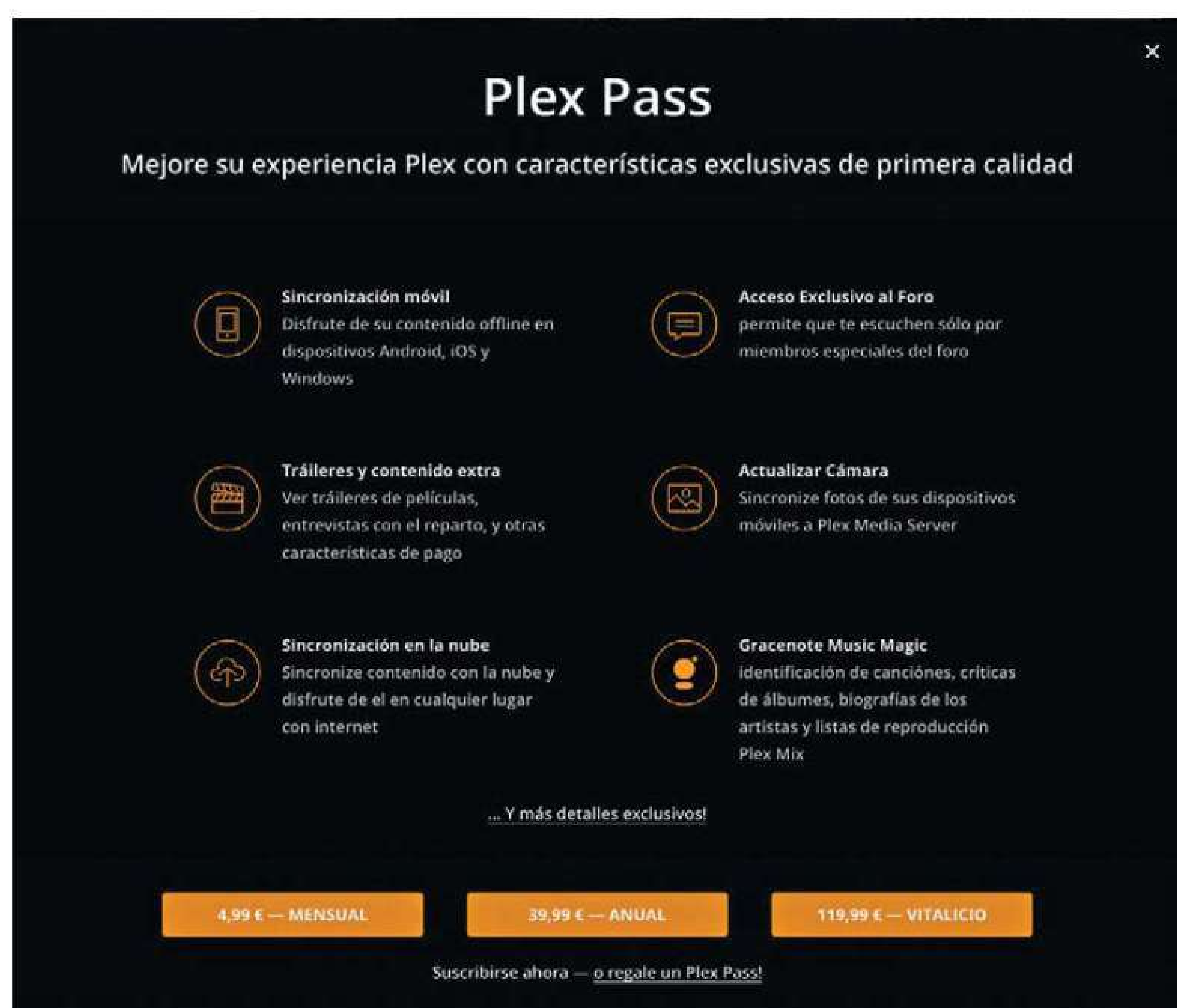
2 S.O.. Pulsa luego sobre el botón naranja "Descargar" de la izquierda y selecciona el menú despegable el sistema operativo que use tu ordenador. Pulsa entonces, definitivamente, en el botón "Descargar" de la parte inferior. Ejecuta el archivo una vez descargado.



3 Cuenta. Una vez instalado y ejecutado, el navegador te llevará a la web de acceso a Plex. Crea una cuenta con alguno de los tres métodos propuestos (Google, Facebook o email). Sólo se te requerirá un email y que crees una contraseña segura. Así de fácil.



4 Escaneo. Serás llevado a la pantalla que explica lo que va a ocurrir a continuación, aunque no te preocupes que lo explicaremos aquí detalladamente. Pulsa en "¡Lo tengo!".



5 Plex Pass. Para disfrutar de muchas de las características de Plex, es necesaria una subscripción. Hay varias tarifas, aunque la mensual cuesta 4,99 €. Para lo más útil y básico basta con la versión gratuita, así de momento puedes cerrar esa ventana de tarifas.

6 Configuración. Tu ordenador será el servidor del entorno Plex, y puedes darle el nombre que quieras para tenerlo localizado. Escribe lo que desees en el cuadro gris. También aquí podrás elegir si el contenido multimedia será accesible desde fuera de tu casa, aunque eso lo explicaremos más adelante.



7 Bibliotecas. El contenido multimedia de tu ordenador será clasificado en distintas bibliotecas, según sean fotos, música, películas, etc. Para ello Plex busca en las carpetas de tu ordenador que contiene por defecto ese tipo de archivos. Si tienes muchos, puede llevar un ratillo.



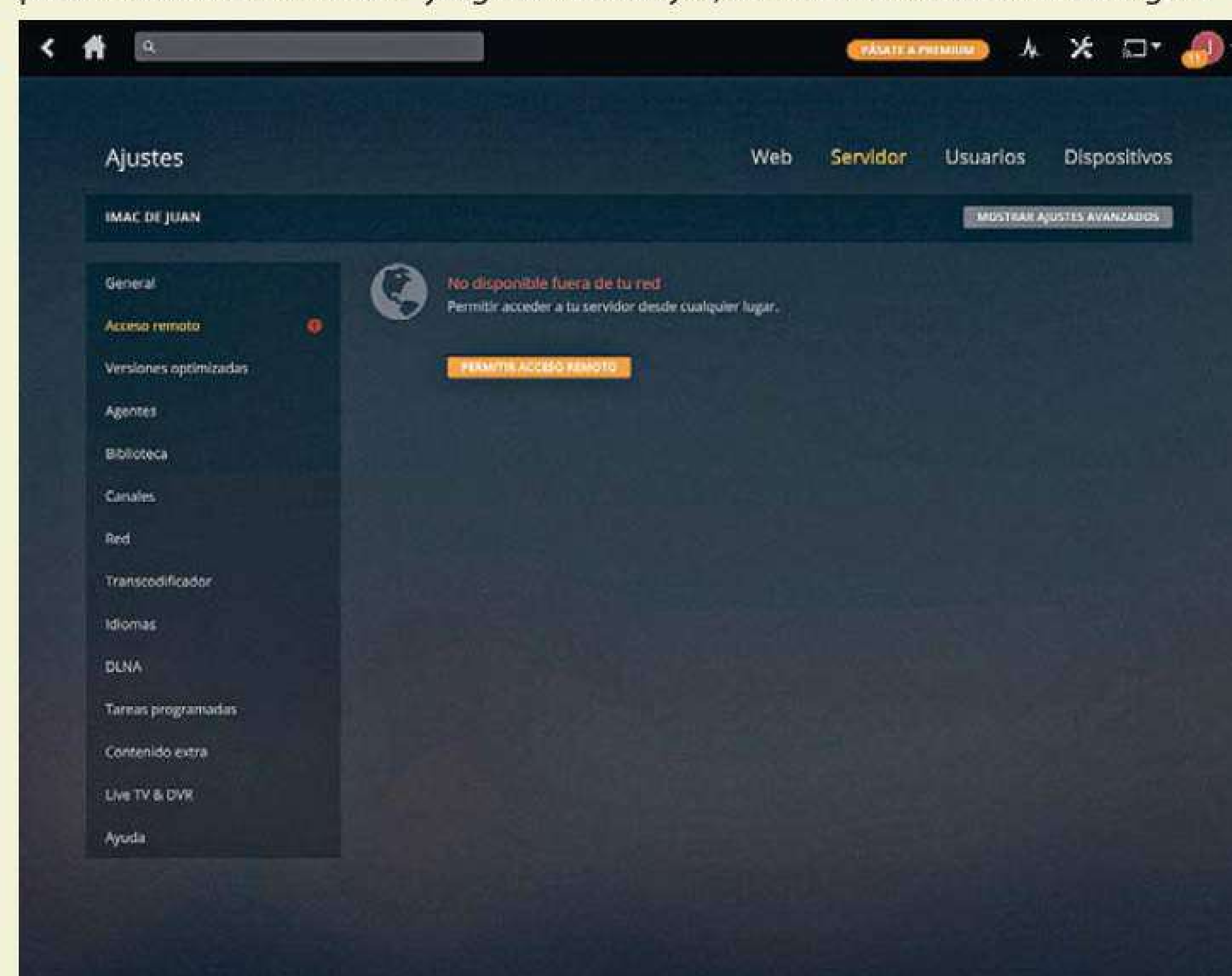
8 Añadir. En la pantalla descrita en el punto anterior puedes añadir más Bibliotecas pinchando en "Añadir biblioteca", seleccionando el tipo de contenido después y dándole el nombre que quieras. A continuación tendrás que indicarle a Plex en qué carpeta de tu disco duro están, pulsando en "Buscar carpeta multimedia" y seleccionándola. Dale a siguiente.



9 Clientes. Para disfrutar de todo ese contenido inalámbricamente en el resto de tus dispositivos tendrás que buscar la App de Plex en cada uno de ellos (nosotros lo haremos, obviamente, en PS4). Ignora el botón de "conseguir Plex Apps", es más práctico descargarlas directamente en ellos. Pulsa "Hecho" para acabar la configuración inicial.

Ojo con...

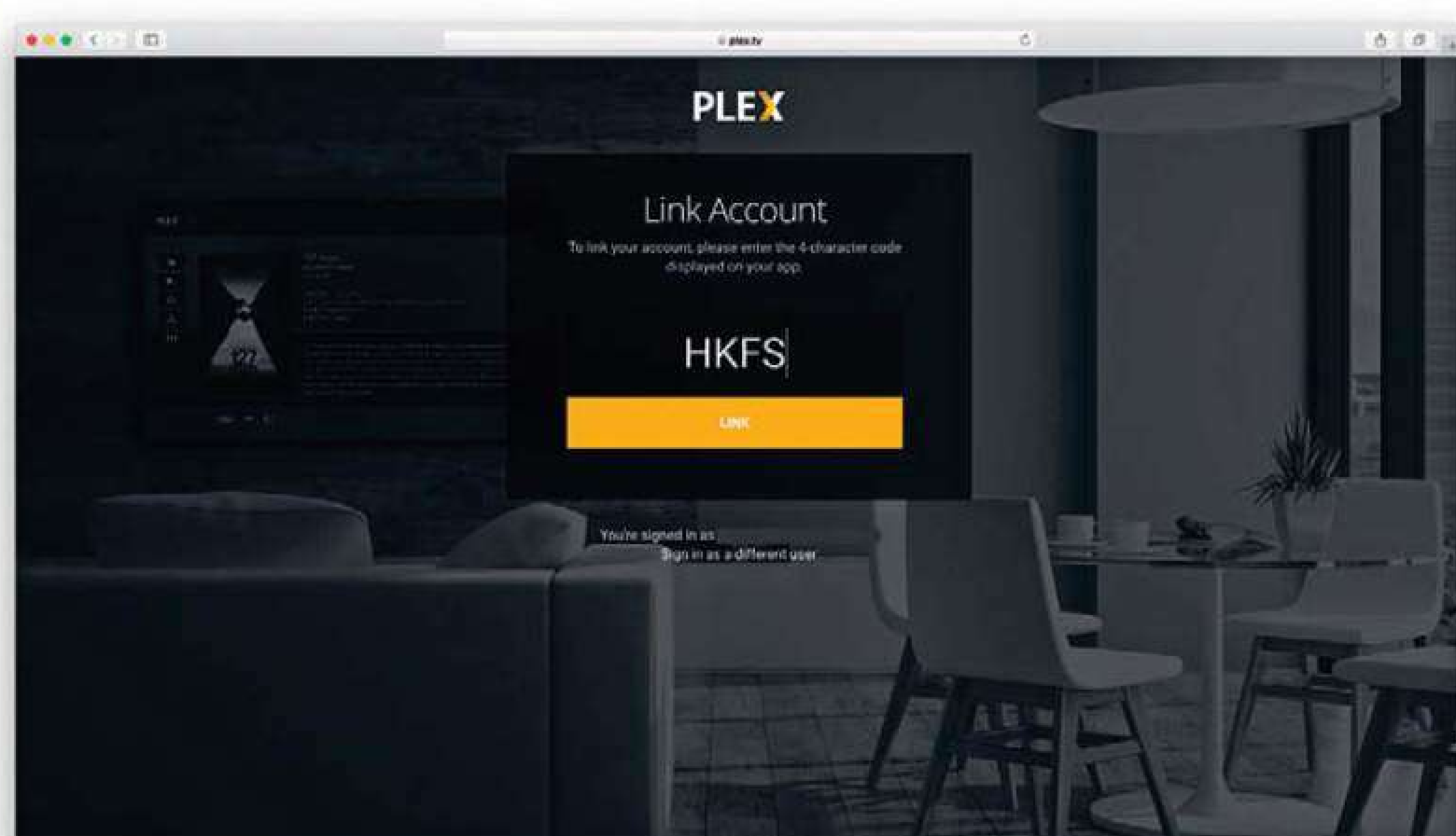
DESDE FUERA. Aunque lo normal es que servidor y clientes estén en la misma red, es posible acceder a tu contenido multimedia incluso desde fuera de casa. Una vez instalado en tu ordenador, ve a "Ajustes/Servidor/Acceso Remoto" y pulsa sobre el botón "Permitir acceso remoto". Lo normal es que no tengas problemas, pero si obtienes el mensaje "No disponible fuera de tu red", tendrás que configurar los ajustes uPnP or NAT-PMP de tu router. Para obtener información técnica sobre esto pulsa en "Más información" y sigue los consejos, lamentablemente sólo en inglés.



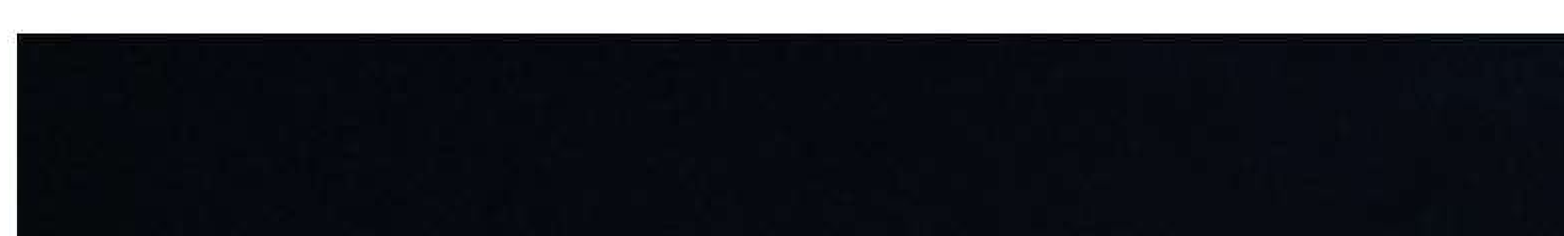
2. CLIENTE (PS4)



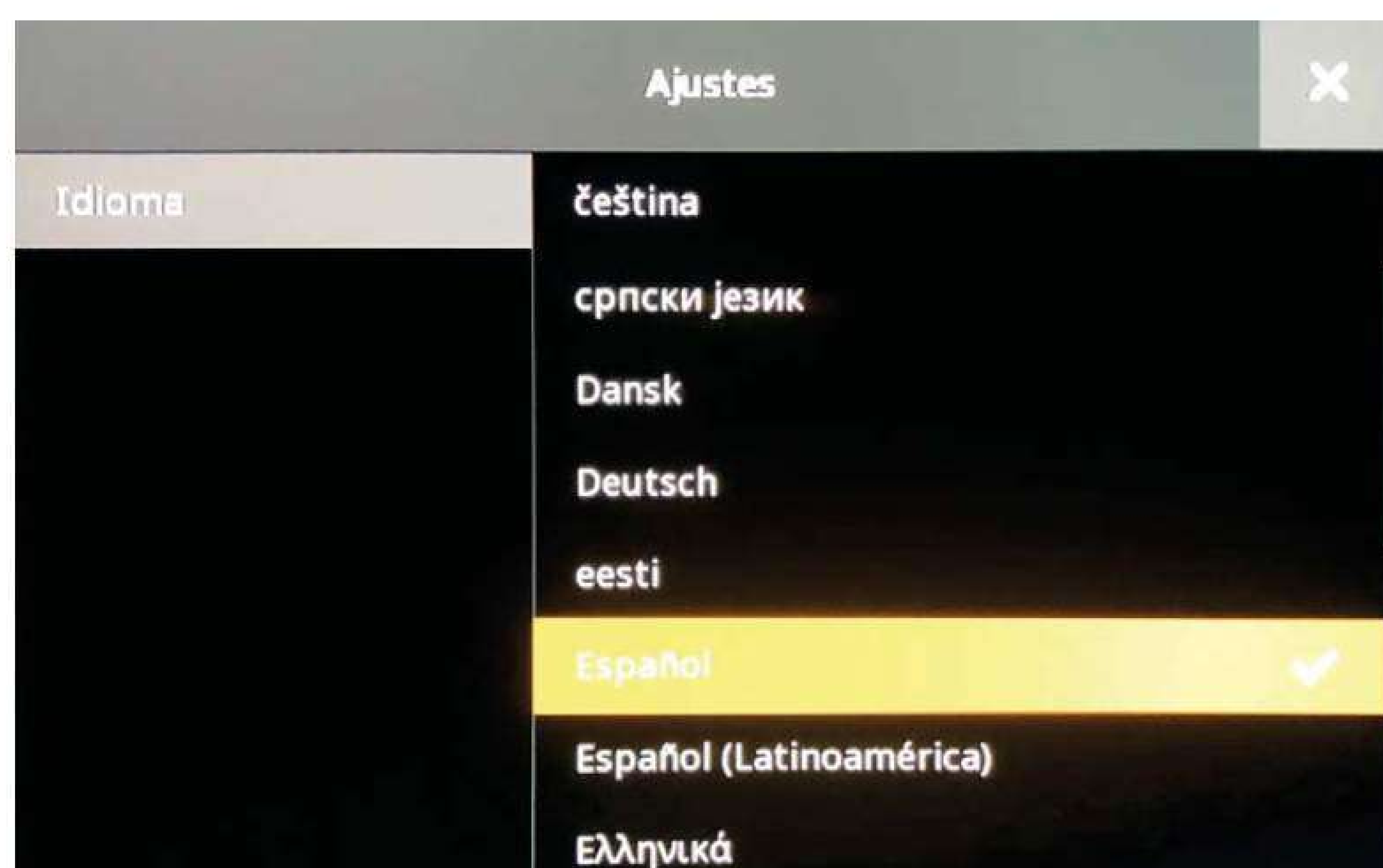
1 Instalar. Desde el menú principal de la consola busca la sección "TV y Video" y busca entre las aplicaciones que se listan la de "Plex". Selecciónala y dale al botón "Descargar".



2 Enlace. Ejecuta la aplicación de Plex en la consola y aparecerá una pantalla que indica que, desde un navegador web de cualquier dispositivo que tengas vayas a https://plex.tv/link. Un vez en la web, accede a tu cuenta con tus datos e introduce dicha clave para luego pulsar en "Link".

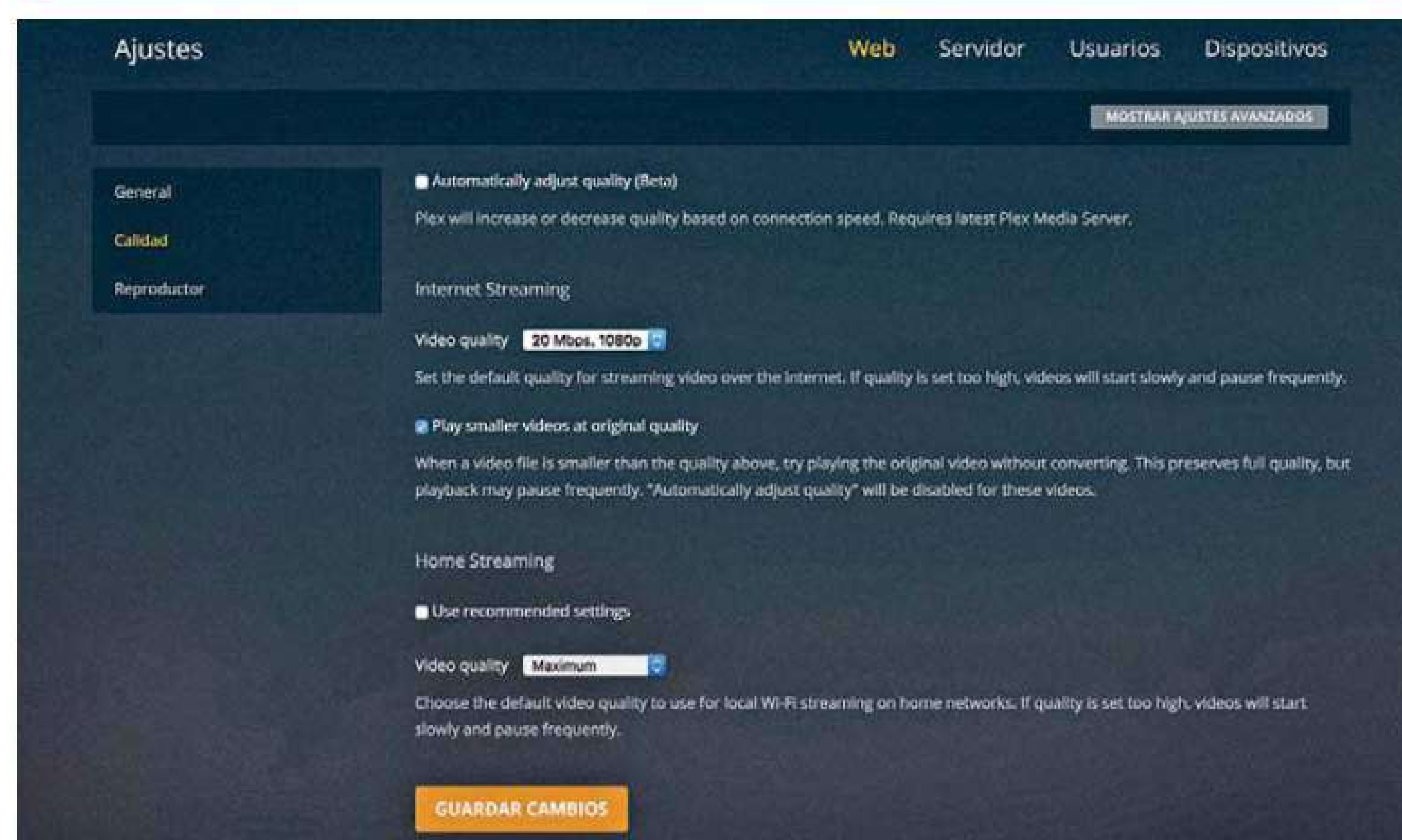


3 Requisitos. Tras esto, Plex en PS4 intentará conectarse al servidor (o sea, a tu ordenador), por lo que tendrás que tenerlo encendido y con la aplicación Plex en él también abierta.



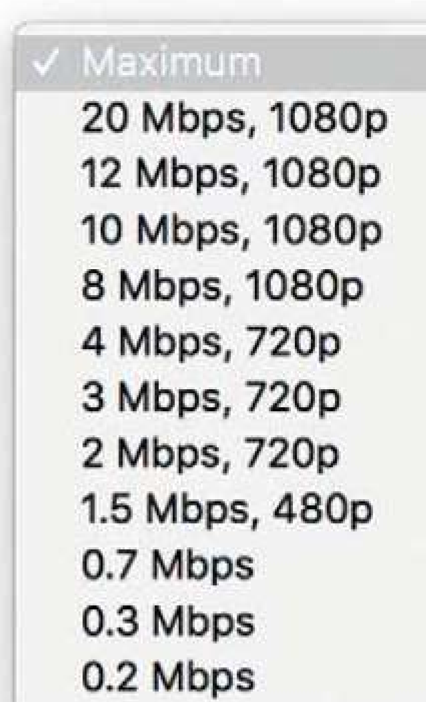
4 Idioma. Para cambiar a español el idioma de Plex, pincha sobre tu usuario en la esquina superior derecha y luego "Settings/Main/Language" para seleccionar el idioma que prefieras.

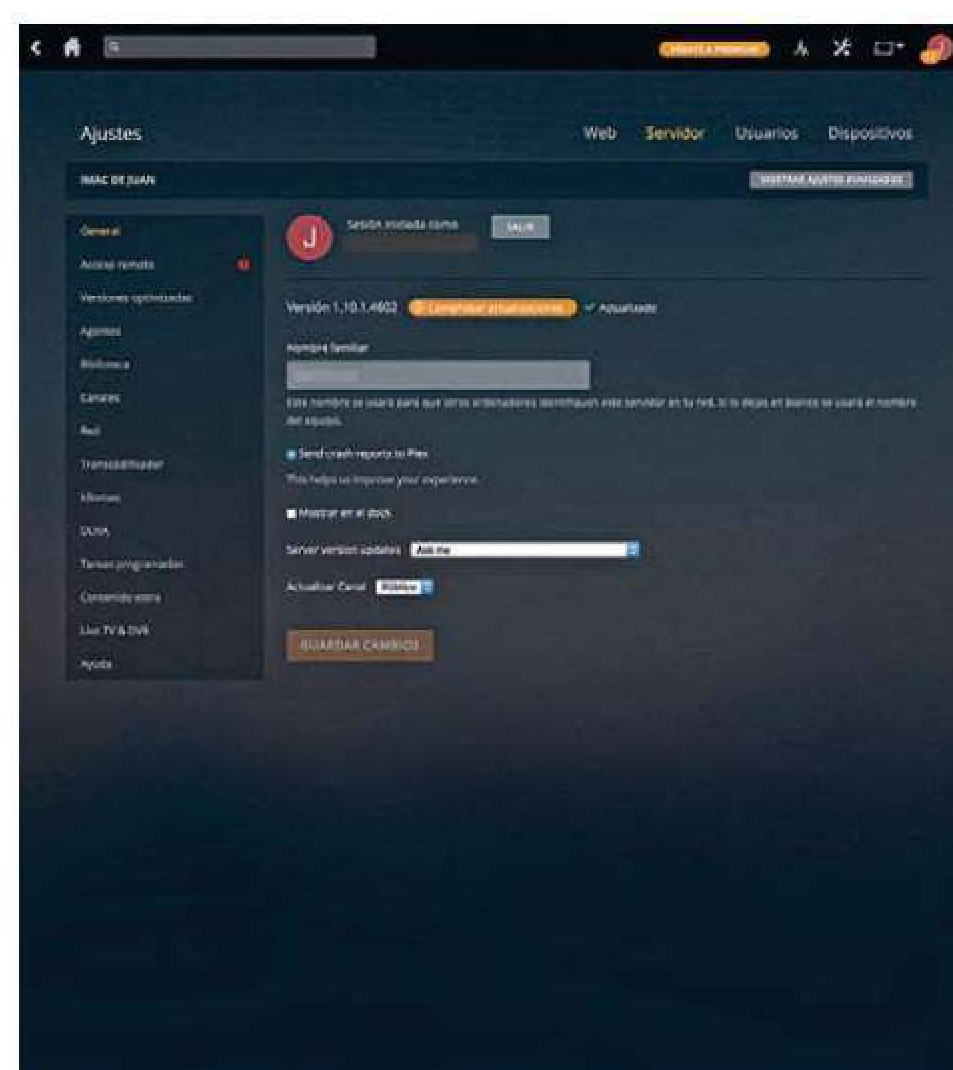
3. CALIDAD DE IMAGEN



1 En casa. Desde el servidor, en la esquina superior derecha, entra en "Ajustes/Web/Calidad". En "Home Streaming" deja marcado "Use recommend settings" para reproducir los vídeos a su calidad original. Desmarcarla y seleccionar una calidad demasiado alta en el menú desplegable podría ocasionar problemas de fluidez.

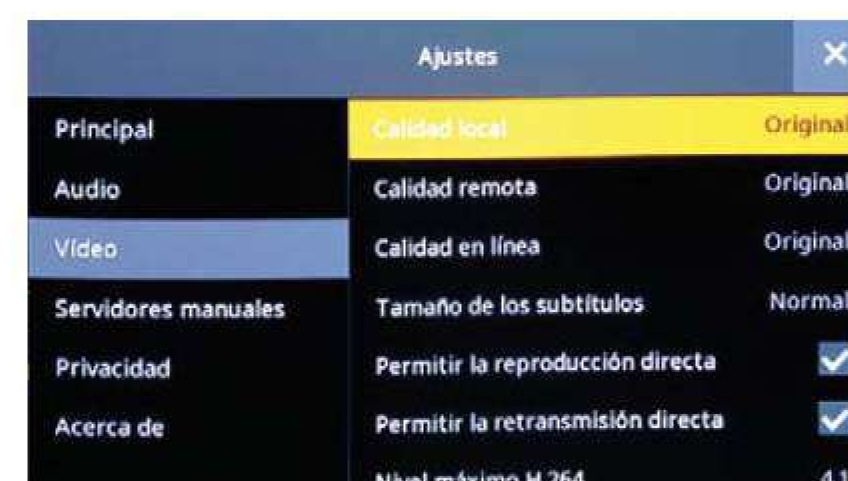
2 Desde fuera. Para transmisiones a un dispositivo que esté fuera de tu red local, ve a "Ajustes/Web/Calidad/Internet Streaming". Selecciona la resolución que prefieras del menú desplegable, pero no olvides dejar seleccionada la opción "Play smaller videos at original quality" para evitar pausas en los vídeos de menor resolución.





3 Variable. Si experimentas congelaciones o defectos en la reproducción de los contenidos de vídeo, ve a "Ajustes/Web/Calidad" y deja seleccionada la opción "Automatically adjust quality". Esta opción sólo está disponible en las últimas versiones de Plex, así que chequea tu versión yendo a "Ajustes/Servidor/General" y pulsa sobre "Comprobar actualizaciones".

4 Cliente. En la app de Plex en la consola, pincha sobre tu nombre de usuario en la esquina superior derecha y luego ve a "Ajustes/Video". Asegúrate que en las opciones "Calidad local", "Calidad remota" y "Calidad línea" está seleccionada la opción "Original".



Ojo con...

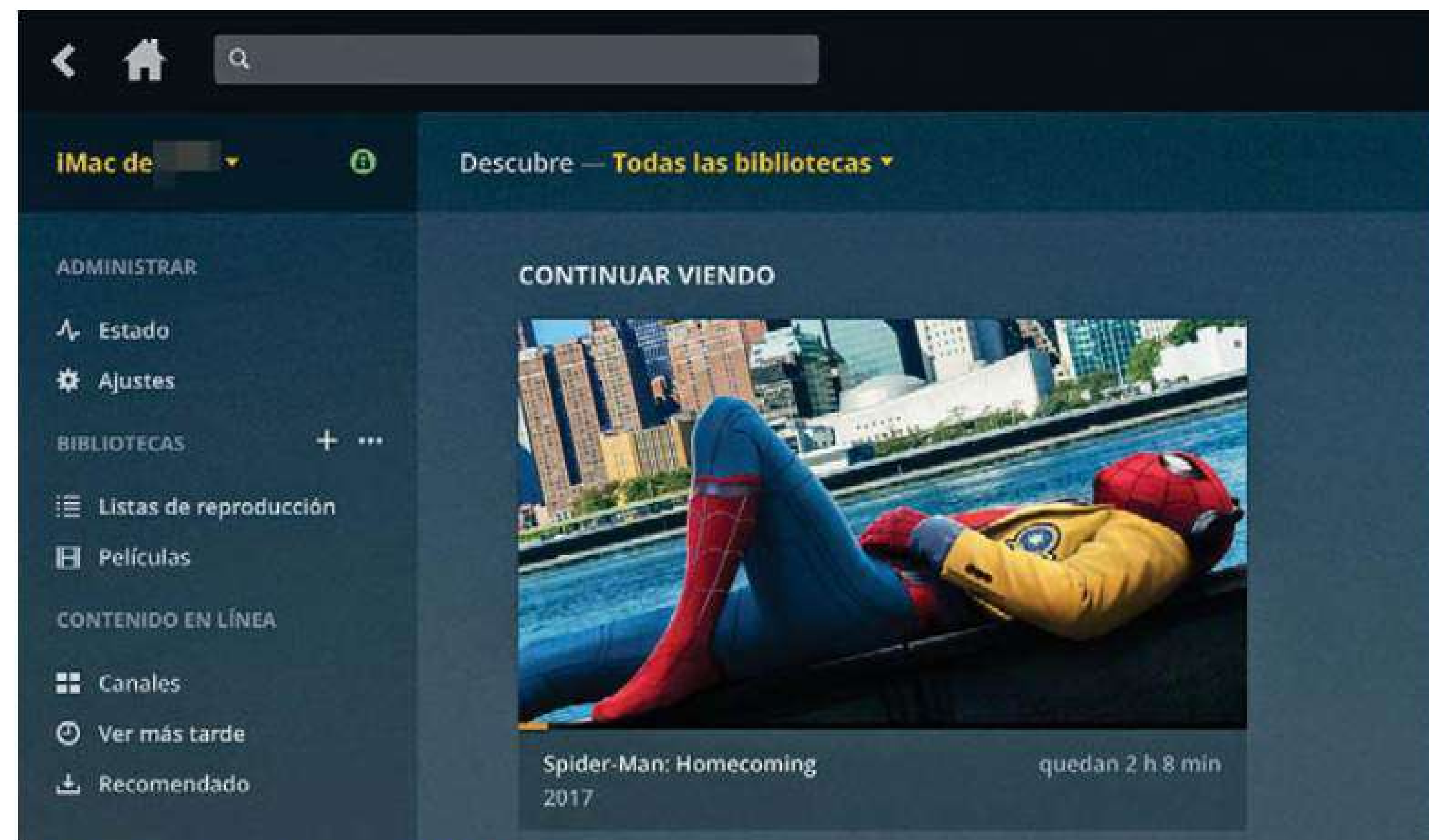
CALIDAD DE IMAGEN. La calidad de de los videos que veas en PS4 están condicionados por varios aspectos. El primero es la resolución a la que esté grabada la película o video, y que marcará el máximo posible, haciendo, eso sí, los ajustes ya detallados en este tutorial. También el ancho de banda disponible en la red doméstica (aquí no encontrarás problemas) o la de tu conexión de internet cuando intentas transferir contenido a un dispositivo fuera de casa.



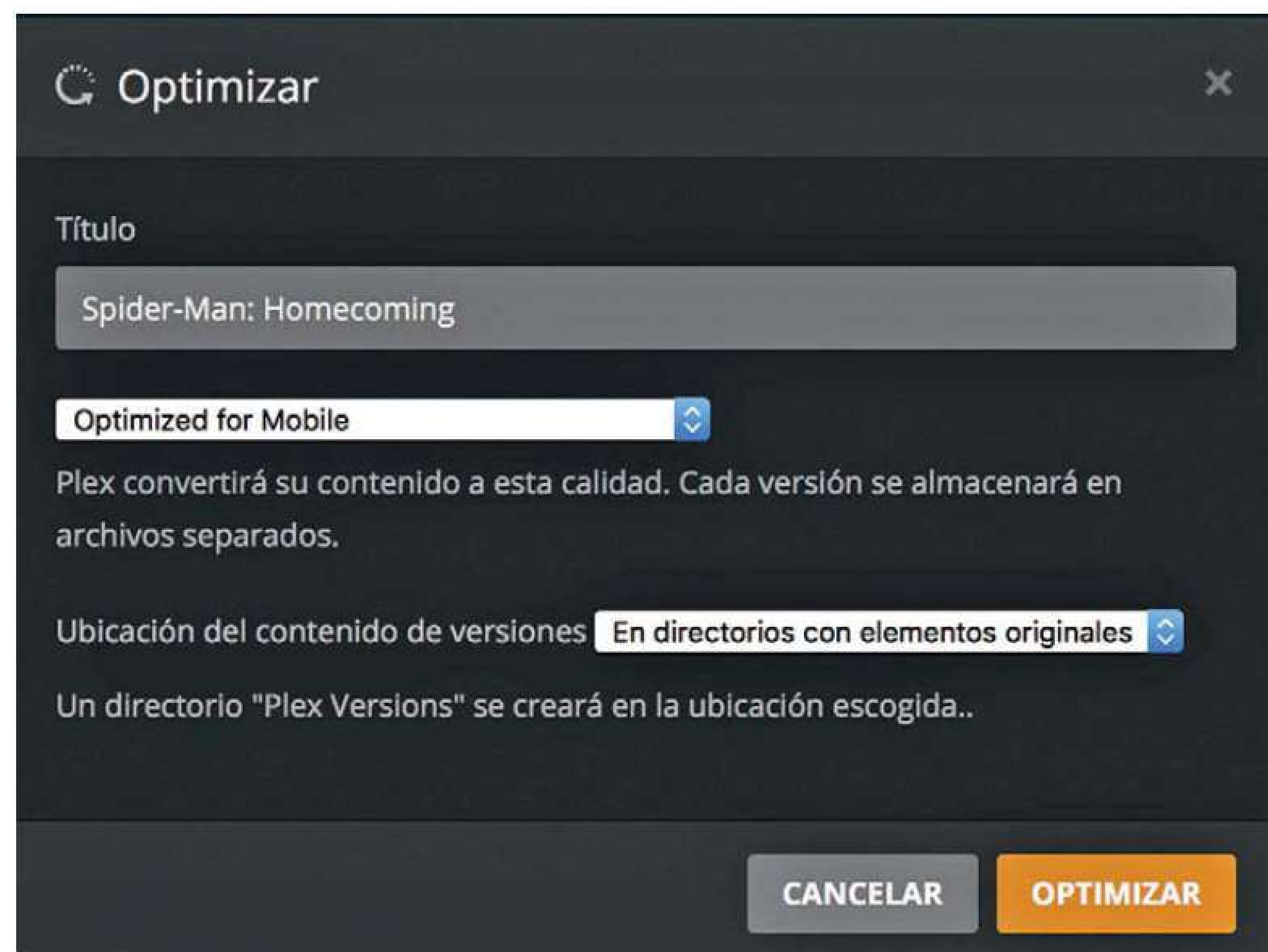
4. OTROS AJUSTES DE INTERÉS

1 Añadir Bibliotecas. Si a posteriori quieres añadir Bibliotecas, desde el menú de la izquierda, pulsa sobre el botón "+". Selecciona el tipo de contenido, el idioma en el que están y ponle un nombre a la Biblioteca. A continuación, selecciona la carpeta en la que se basará esa Biblioteca y que será donde esté ese nuevo contenido.





2 Actualizar Bibliotecas. Siempre que añadamos archivos a las carpetas que Plex tiene escaneadas en el servidor, pasarán a estar disponibles automáticamente si vas a "Ajustes/Servidor/Biblioteca" y marcas la primera opción "Actualizar mi biblioteca automáticamente".



3 Optimizar. Cualquier contenido puede ser optimizado para verlo en otro dispositivos de manera mas fluida. Por ejemplo, si quieres ver una película en tu móvil, desde el servidor, sitúa el cursor sobre el archivo, pulsa sobre "…", selecciona "Optimizar" y escoge el nivel según el tipo de dispositivo destino. A esas versiones optimizadas se accede desde "Ajustes/Versiones optimizadas".

En 2 minutos...

APLICACIONES DE TERCEROS. Usar Plex en el servidor implica hacerlo a través de su web y no de una app propiamente dicha, lo que puede no agradar a todo el mundo. Si eres uno de esos, puedes probar decenas de programas terceros que son compatibles con Plex, entre los que destaca Kodi. Podrás descargarlo en https://kodi.tv/download. Una vez instalado, añade la funcionalidad de Plex, desde la opción "Add-ons" del menú de la izquierda y luego seleccionando Plex de entre los "Video add-ons".



Ojo con...

PLEX PASS. Las funcionalidades que ofrece Plex en su versión gratuita sabrán satisfacer a todo aquel que simplemente quiera ver lo que tiene en su servidor (ordenado) en el resto de pantallas y dispositivos de la casa. Sin embargo, existe una modalidad Premium que ofrece más opciones, como la posibilidad de subir ese contenido a la nube y poder verlo desde cualquier navegador, poder verlo offline, etc. Hay 3 cuotas que cubren periodos diferentes y por distintos precios.





4 Compartir con amigos. También puedes compartir tu contenido multimedia con un tercero, fuera de tu red. Desde el servidor, ve a "Ajustes/Usuarios/Amigos" pulsa sobre el botón "Invita a un amigo". Introduce su email y le enviarás una invitación. Cuando la acepte podrás acceder a sus Bibliotecas y él a las tuyas.



5 Canales TV. También puedes acceder a algunos Canales de TV internacionales. Desde Plex en el servidor, en el menú de la izquierda, pulsa sobre "Canales", en la siguiente pantalla dale al botón "Instalar canales" y selecciona el que quieras de a lista. Luego pulsa "Instalar".

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE DICIIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

■ *CoD WWII* impone su ley... marcial.

1. Call of Duty: WWII
2. FIFA 18
3. Monster Hunter World (N)
4. Grand Theft Auto V
5. Dragon Ball FighterZ (N)
6. Assassin's Creed Origins
7. Gran Turismo Sport
8. Star Wars Battlefront II
9. Rocket League: Ed. Col.
10. NBA 2k18 (N)

■ *NBA 2K18* vuelve a colarse en la lista.

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
» DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados.
NOTA **81**

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso!
NOTA **93**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA **95**

CROSSING SOULS — ¡Nuevo!
» DEVOLVER DIGITAL » 14,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Fourattic se marca una deliciosa aventura de pixelada ambientación "ochentera" que atrapa de principio a fin.
NOTA **83**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA **94**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA **92**

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA **92**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA **91**

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha.
NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA **87**

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA **90**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA **90**

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Quizá YA no sorprenda, pero es de los mejores LEGO de siempre, a la altura del Universo Cinematográfico de Marvel.
NOTA **82**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA **90**

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA **82**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA **97**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA **93**

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA **90**

NO MAN'S SKY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA **82**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA **92**

RESIDENT EVIL 7 ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA **91**



Tres razones para tener...

Monster Hunter World

Play ¡El juego del mes!

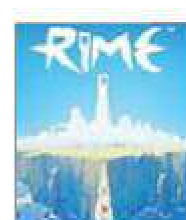




1. APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN. A pesar de ser un juego mastodóntico y repleto de opciones, su curva de aprendizaje es perfecta y, lejos de abrumar, divierte desde la primera partida.

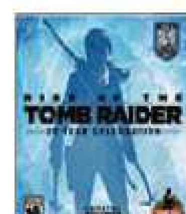
2. EN COMPAÑÍA SE CAZA MEJOR. *MHW* ofrece uno de los mejores cooperativos que tiene PS4. Adictivo a más no poder, cazar bicharracos con otros tres compañeros no tiene precio.

3. DURACIÓN CASI INFINITA. La historia principal da para más de 60 horas, pero además ofrece incontables desafíos extra, que se verán potenciados en el futuro por jugosos DLC gratuitos.



RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial. NOTA **90**



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA **92**



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games. NOTA **93**



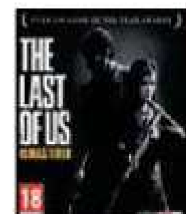
THE INPATIENT — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un aventura para PS VR en la que hay que tomar decisiones con una ambientación espeluznante... y un desarrollo soso. NOTA **75**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



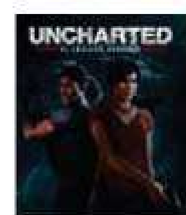
THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



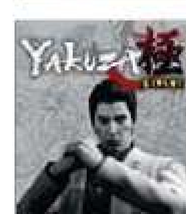
WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido NOTA **90**



YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 29,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos. NOTA **92**



YAKUZA KIWAMI — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Su fórmula es peor que la de los *Yakuza* "posteriores", pero como remake de una obra maestra de PS2, es imprescindible. NOTA **89**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



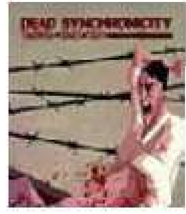
DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**



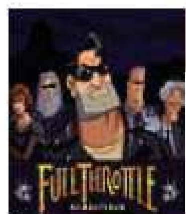
DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**



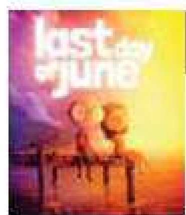
DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA **80**



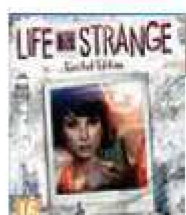
FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**



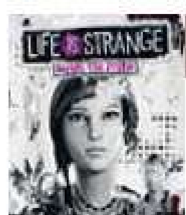
LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compènsa con creces. NOTA **82**



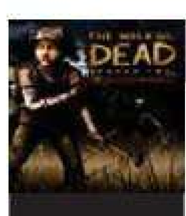
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



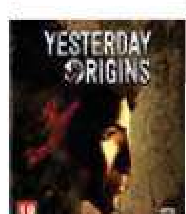
SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

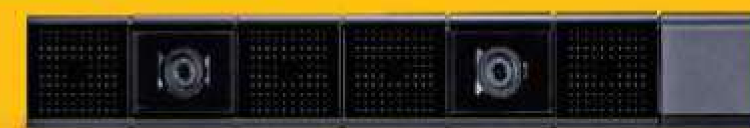
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €



Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

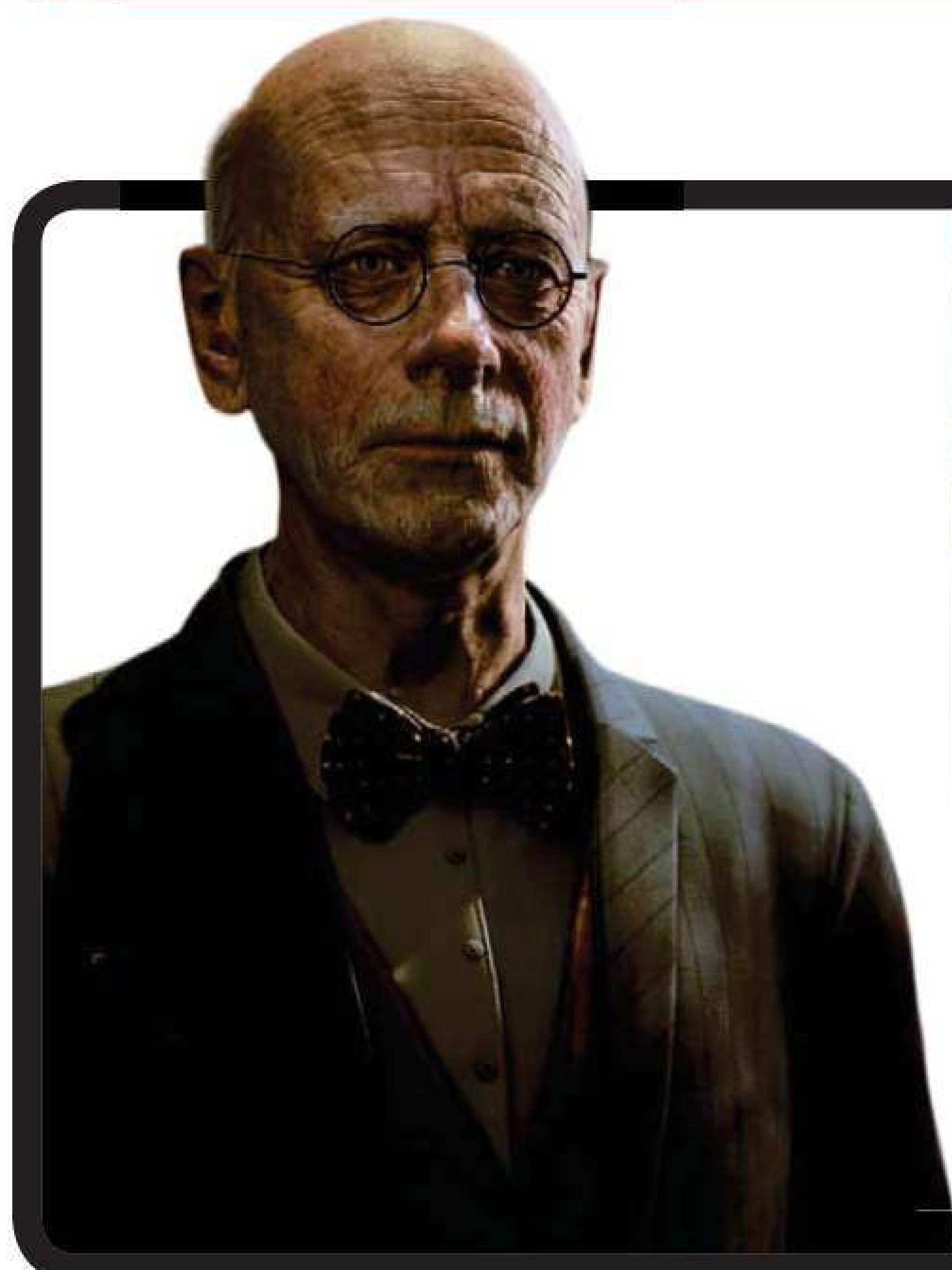


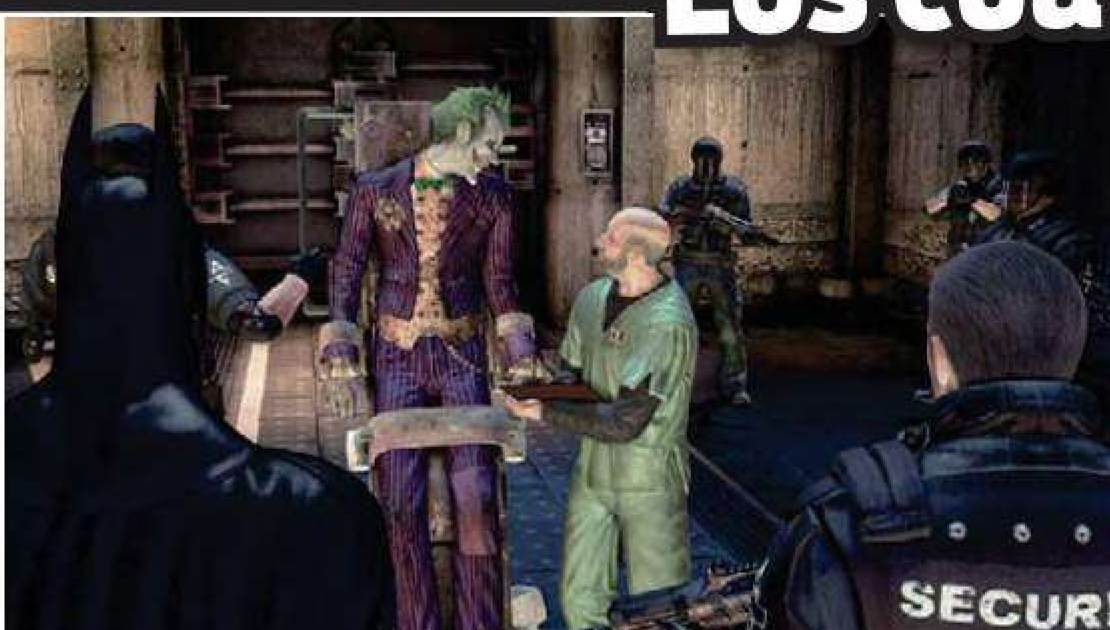
7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €



Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un

Los cuatro mejores juegos ...





1 Batman: Arkham Asylum

El manicomio Arkham es un hospital psiquiátrico a las afueras de Gotham City, donde se encuentran recluídos la mayoría de los enemigos mentalmente perturbados de Batman (Joker, Harley Quinn, Dos Caras, Enigma, El Espantapájaros, Sombrerero Loco...). Batman bien lo sufrió en este juegazo de Rocksteady.



2 Outlast

Uno de los mejores y más efectistas juegos de terror de PS4 se desarrolla íntegramente en el manicomio de Mount Massive, un oscuro lugar repleto de amenazas en el que nos infiltraremos llevando como mejor arma una... ¿cámara? Pues efectivamente amigos. ¿Quién dijo miedo? ¡Nosotros!

LOS ESPERADOS

1 God of War

PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 20 DE ABRIL

Kratos ya está afilando su hacha del Leviatán de cara al lanzamiento de su nueva aventura el próximo 20 de abril. ¡Y Atreus también prepara sus flechas! Qué ganas de verles en acción...



2 Red Dead Redemption 2

PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 26 DE OCTUBRE

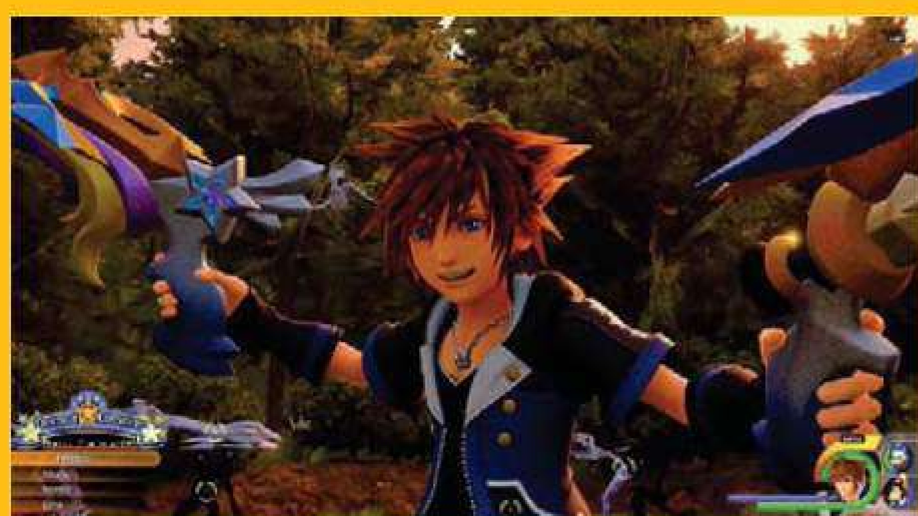
El pistolero Arthur Morgan por fin ha dado la cara... y no se la han partido pese a anunciar que hasta el 26 de octubre no desenfundará. Eso sí, las nuevas imágenes son impresionantes.



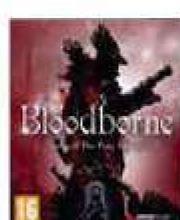
3 Kingdom Hearts III

PS4 » SQUARE ENIX » ROL DE ACCIÓN » 2018

Y otro de los más deseados del año es el regreso de *Kingdom Hearts*, que viene a confirmar el resurgir del J-RPG, género al que muchos daban por acabado... incluso muchos japoneses.



ROL

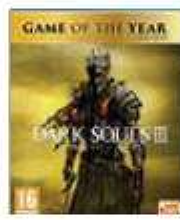


BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

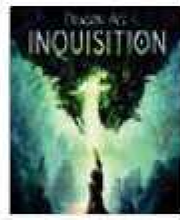


DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92

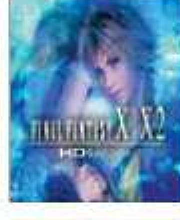


FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XV — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92

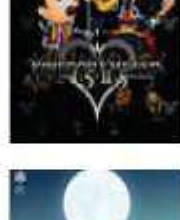


MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87



LOST SPHEAR — DISCO ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un notable JRPG que apela a nuestra nostalgia (demasiado quizás) por los clásicos del género. No llega traducido.

NOTA 77



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95

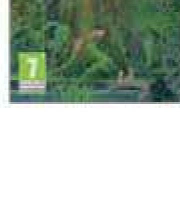


SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88



SECRET OF MANA — DISCO ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los amantes de los JRPG clásicos van a deleitarse con un gran remake de uno de los grandes del género en SNES.

NOTA 85



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA 87



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...

NOTA 86



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

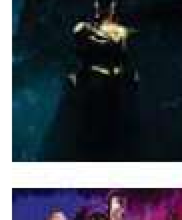


DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 64,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.

NOTA 88

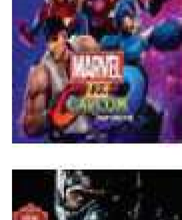


INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91



MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

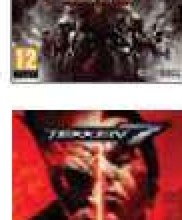


MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90

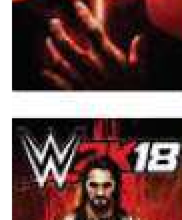


STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89



TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



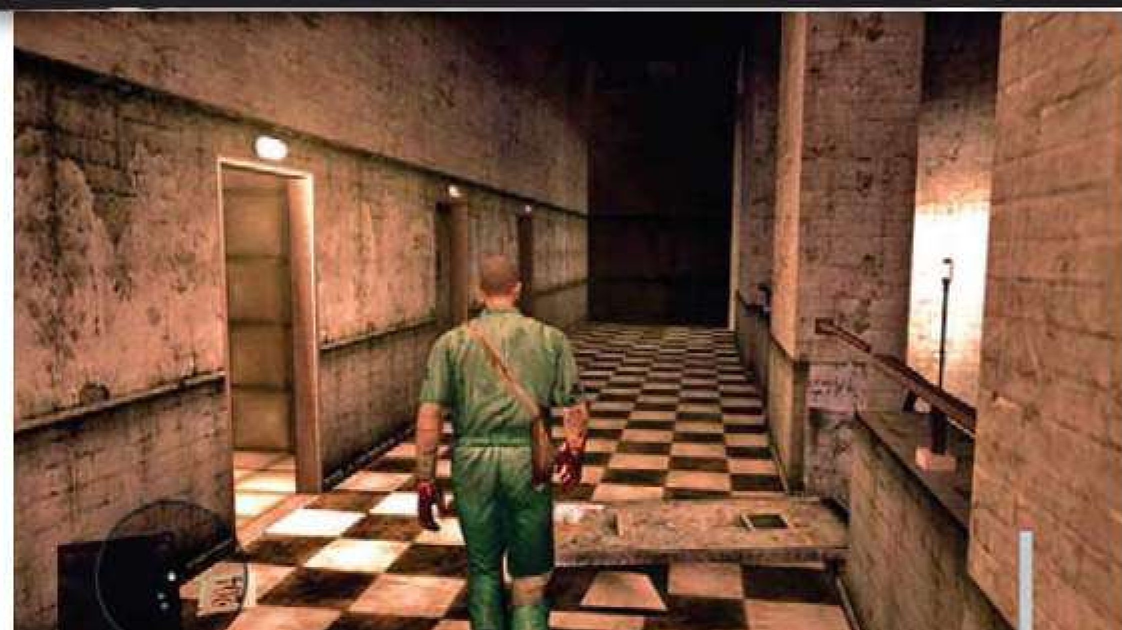
WWE 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA 84

... ambientados en un manicomio





3 Manhunt 2

El Hospital Mental Dixmor es un manicomio que se encuentra en Cottonmouth, la ciudad de *Manhunt 2*. Se construyó en 1932, pero este dato no nos va a ayudar a salir con vida de aquí. El sigilo y acabar con los enemigos de las formas más cruentas serán nuestra vía de escape. Pero fuera no nos irá mucho mejor.

4 The Inpatient

Esta aventura exclusiva de PlayStation VR nos lleva al sanatorio de Blackwood en los años 50, situado en la montaña donde se desarrolló el terrorífico *Until Dawn*. Así pues, conoceremos algunos de sus secretos, incluyendo el origen de ciertas criaturas que tienen la mala costumbre de comer carne humana.

SHOOT'EM UP

ARK: SURVIVAL EVOLVED — DISCO
» WILDCARD » 59,95€ » 70 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, creación y supervivencia en un mundo online plagado de peligros. Un gran idea, pero que debe pulirse. NOTA 72

BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA 91

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
» 2K GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha. NOTA 83

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA 91

DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA 75

EVE VALKYRIE — DISCO
» SONY » 39,95€ » 16 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de combate espacial que impacta con PS VR, aunque se quede corto en modos, naves, escenarios... NOTA 72

FAR CRY PRIMAL — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA 83

FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA 90

SUPERHOT VR
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA 79

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA 90

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA 90

DIRT 4 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80

F1 2017 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola. NOTA 82

GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA 85

MOTOGP 17 — DISCO
» MILESTONE » 39,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller. NOTA 70

NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular. NOTA 80

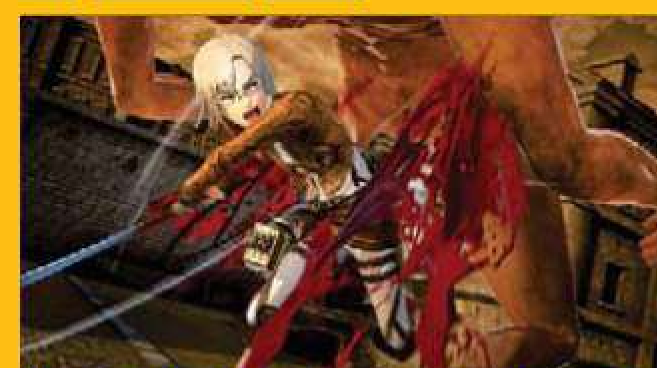
PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA 90

WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Attack on Titan 2** (N) — PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN



El titán colosal se ha zampado a los soldados de *Call of Duty*, arrebatándole el primer puesto en la lista de ventas.

2. **Call of Duty WWII** (↓) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
3. **Little Witch Academia: Chamber of Time** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN
4. **Gran Turismo Sport** (↑) — PS4 | SONY | VELOCIDAD
5. **Hatsune Miku: Project Diva Future Tone DX** (N) — PS4 | SEGA | MUSICAL

EE.UU.

1. **Call of Duty: WWII** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



Pero en Estados Unidos *Call of Duty* sí impone su ley marcial sobre otros shooters y exitosos juegos deportivos.

2. **Assassin's Creed Origins** (=) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Madden NFL 2018** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Star Wars Battlefront II** (↓) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER
5. **Destiny 2** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

EUROPA

1. **Call of Duty WWII** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



Y en Europa también han desplegado toda su artillería para alzarse con el primer puesto, superando al todopoderoso *FIFA*.

2. **FIFA 18** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Gran Turismo Sport** (↑) — PS4 | SONY | VELOCIDAD
4. **Star Wars Battlefront** (↑) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER
5. **Assassin's Creed Origins** (↓) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Figuras de videojuegos Totaku

www.game.es | 14,95 €

GAME distribuye de forma exclusiva en España la colección de figuras Totaku, que en su primera remesa viene repleta de personajes muy queridos por la familia PlayStation como Kratos, Atreus, Crash Bandicoot, Sackboy, Parappa, Heihachi Mishima o el cazador de *Bloodborne*. Son figuras con alto nivel de detalla, de unos 10 centímetros de altura y con peana. ¡Corred a reservarlas que se agotarán y luego vienen los llantos!



Zapatillas Adidas Dragon Ball

www.adidas.com | Varios precios

La marca de ropa deportiva alemana Adidas lanzará una línea de zapatillas oficial de Dragon Ball, adaptando ocho de sus modelos con los colores de distintos personajes de la inmortal saga de Akira Toriyama, como Goku, Cell, Freezer, Trunks o Majin Buu. Se pondrán a la venta a lo largo del año.



DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA

Axion Verge es la novedad más apetecible de PS Vita.

1. Axiom Verge: Multiverse Ed. (N)
2. Minecraft (↓)
3. GE2: Rage Burst + GE: Resurrection (=)
4. Root Letter - Edición Limitada (N)
5. Hakuoki: Kyoto Winds (N)
6. Criminal Girls 2 (N)
7. Akiba's Beat: Limited Edition (N)
8. Atelier Shallie Plus: Alchemists of the Dusk Sea (N)
9. Megatagmension Blanc + Neptune vs Zombies (N)
10. Steins; Gate Zero Limited Ed. (N)

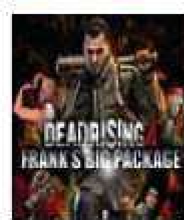
La edición limitada de *Steins; Gate Zero* sale por 9,95 euros.

ACCIÓN



AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
KOEI TECMO » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**



DEAD RISING 4 — DISCO
CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA **85**



DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**



DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA **91**



DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA **89**



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO ¡Nuevo!
KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA **81**



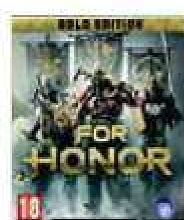
EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**



ELITE DANGEROUS — DISCO
FRONTIER » 49,99 € » MMO » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva. NOTA **80**



FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA **77**



GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
UBISOFT » ~~29,99 €~~ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA **82**



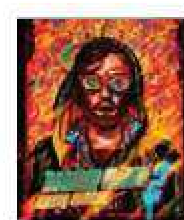
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA **91**



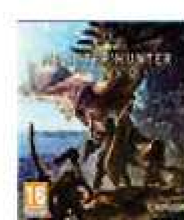
GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMP. ED.
DRINKBOX » 13,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA **89**



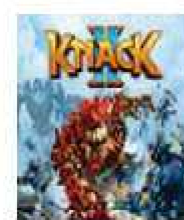
HOTLINE MIAMI 2
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO ¡Nuevo!
CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA **93**



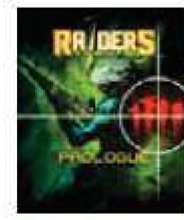
KNACK II — DISCO
SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos los públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA **80**



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA **83**



RATCHET & CLANK — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**



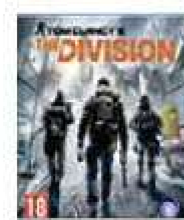
RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
SONY » 29,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA **79**



SNIPER ELITE 4 — DISCO
BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA **78**



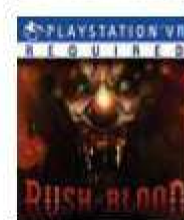
THE DIVISION — DISCO
UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**



TOUKIDEN 2 — DISCO
KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA **86**



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA **71**



WARRIORS ALL-STARS — DISCO
KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA **75**



WORLD OF TANKS
WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA **85**

Merchandising Monster Hunter World

www.game.es | Varios precios

Además de la guía de *Monster Hunter World* que regalamos en este mismo número, otros complementos indispensables para el día a día de los cazadores de monstruos pueden ser los productos de merchandising que tienen a la venta en las tiendas GAME, como camisetas, tazas, llaveros...



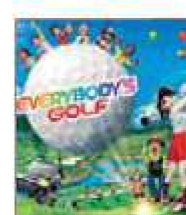
Estatua Shadow of the Colossus

www.game.es | 24,95 €

Ya está a la venta, en exclusiva en las tiendas GAME, esta muy apetecible figura de resina de Barba, Belua maximus, el sexto coloso al que nos enfrentamos en *Shadow of the Colossus*. Está bastante bien detallada para el tamaño que tiene (unos 11 centímetros). Y viene con peana y cuenta con la licencia oficial de Sony. Eso sí, la vemos algo cara.



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.
NOTA 80



FIFA 18 — DISCO
» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo.
NOTA 87



NBA 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego...
NOTA 92



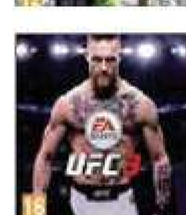
PES 2018 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras).
NOTA 82



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.
NOTA 83



STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.
NOTA 81

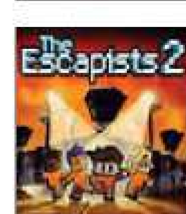


UFC 3 — DISCO — ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 64,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supera a *UFC2* en realismo y variedad. Los fanáticos de las artes marciales mixtas lo van a disfrutar muchísimo.
NOTA 82

ESTRATEGIA



SHADOW TACTICS — DISCO
» DAEDALIC ENT. » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda a *Commandos*. Si este tipo de juegos te gustan, te atrapará.
NOTA 81



THE ESCAPISTS 2 — DISCO
» TEAM 17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido.
NOTA 80



TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.
NOTA 81

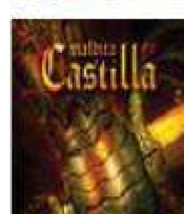


XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90

PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.
NOTA 87



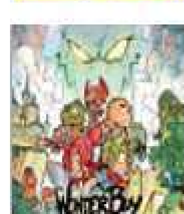
MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86



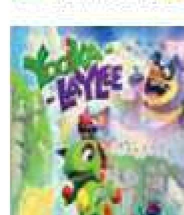
SONIC FORCES — DISCO
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido y con buenas ideas, que disfrutarán más los más jóvenes que los fans de Sonic.
NOTA 67



SONIC MANIA
» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto.
NOTA 90

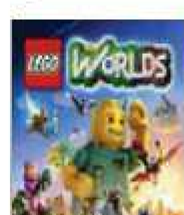


WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.
NOTA 82



YOOKA-LAYLEE — DISCO
» TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro*...
NOTA 87

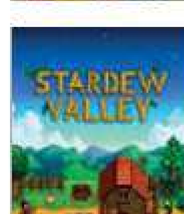
VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84



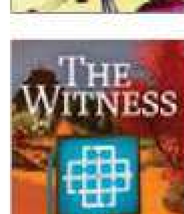
LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control.
NOTA 75



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo.
NOTA 85



REZ INFINITE — DISCO
» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.
NOTA 84



THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Videojuegos: La Explosión Digital que está cambiando el mundo

www.heroesdepapel.es
20 €

Los videojuegos son un producto cultural que trasciende el mero entretenimiento y desde hace ya bastante tiempo pueden considerarse también una herramienta extraordinariamente influyente en diversos aspectos de la realidad social. De eso trata este libro.



2 BSO Lost Sphear

http://store.eu.square-enix.com
22,99 €

Una de las sorpresas más agradables que se han llevado nuestros oídos este mes es la banda sonora del JRPG *Lost Sphear*, del compositor Miyoshi Tomoki. Por tanto, no podemos dejar de recomendaros su adquisición. Ya está a la venta en doble CD (con un total de 50 temas).



3 Dragon Ball Z: ¡El Renacimiento de la Fusión!

www.planetadelibros.com | 9,95€

Planeta Cómic nos presenta en España otro manga basado en una película de animación del universo de Akira Toriyama que triunfó en los cines japoneses allá por 1995. En sus 138 páginas, Goku y Vegeta unirán sus fuerzas de forma sorprendente ante un formidable enemigo común.



4 BSO Shadow of the Colossus

www.play-asia.com | 20,70 €

Y qué os vamos a contar de la banda sonora de *Shadow of the Colossus*... Si la aventura sigue siendo capaz de emocionarnos trece años después de su lanzamiento, es en parte gracias a su inolvidable banda sonora que, pese a editarse en 2005, aún puede encontrarse con facilidad. Trae 42 temas.

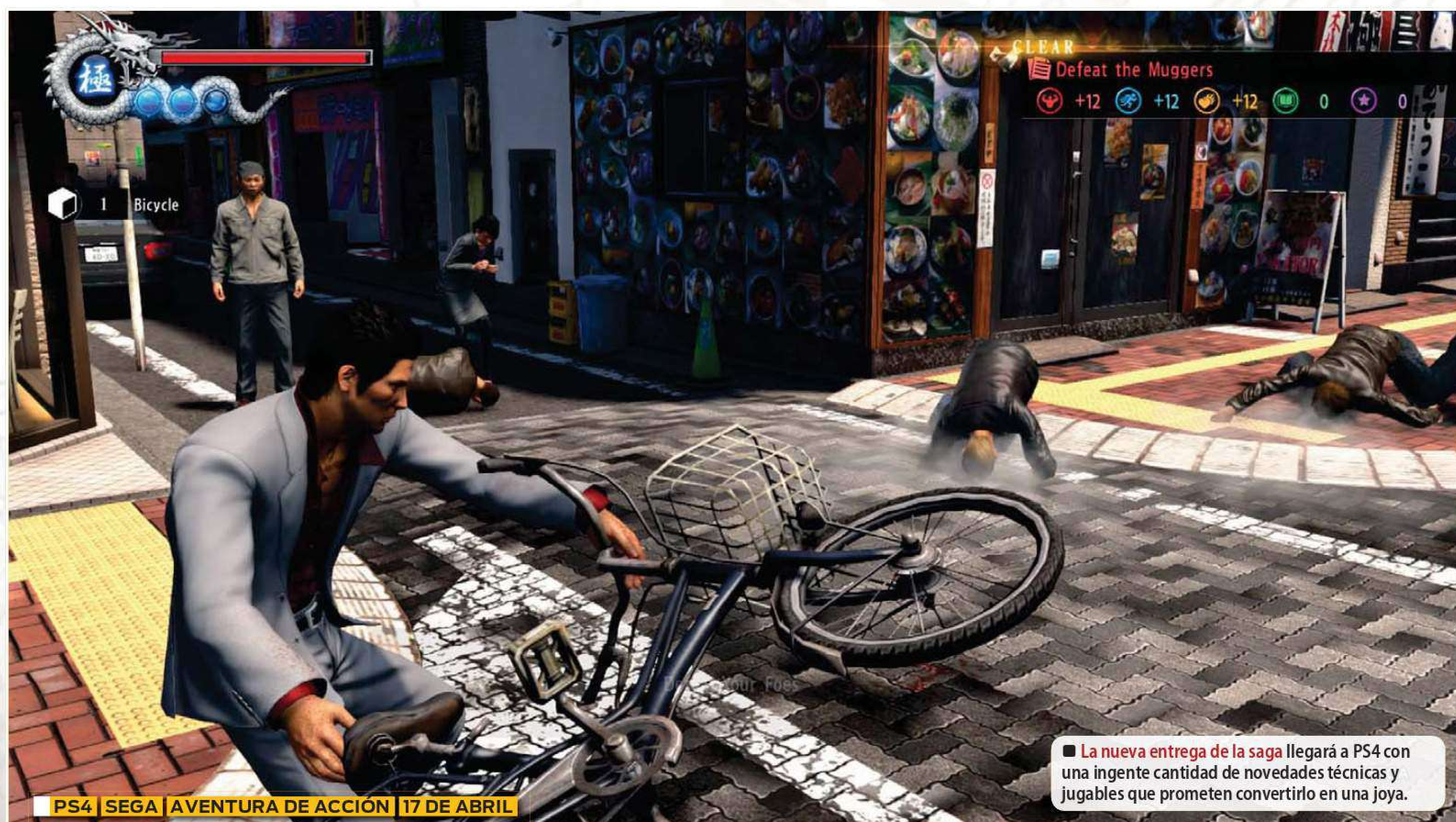


5 Final Fantasy: El Verdugo de Hielo

www.normaeditorial.com | 8€

Norma Editorial nos trae una nueva serie ambientada en el universo de *Final Fantasy Type-0*, a cargo de Takatoshi Shiozawa y supervisada por Tetsuya Nomura. Una trepidante historia protagonizada por Kurasame, capitán de la Clase Cero, con un oscuro pasado.





PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | 17 DE ABRIL

La nueva entrega de la saga llegará a PS4 con una ingente cantidad de novedades técnicas y jugables que prometen convertirlo en una joya.

Yakuza 6: The Song of Life

EMOCIONADOS POR LA GLORIOSA DESPEDIDA DEL **DRAGÓN DE DOJIMA**

Ya hemos podido jugar las primeras horas de *Yakuza 6*, la nueva entrega de la saga de Sega protagonizada por el genial Kazuma Kiryu. En esta ocasión, el argumento girará en torno al misterioso atropello de Haruka, la hijastra de Kiryu, que descubrimos al salir de la cárcel. Durante su recuperación, nos haremos cargo de su bebé mientras repartimos a diestro y siniestro por las calles de Kamurocho y Onomichi, una nueva ciudad portuaria de la prefectura de Hiroshima.

Esta séptima entrega será la primera desarrollada para PS4 en exclusiva, por lo que el salto visual será evidente. Además de unas mejores animaciones, texturas y definición (elementos que lucían aún mejor en PS4 Pro), lo que más llamó nuestra atención fue la ausencia de tiempos de carga al entrar y salir de tiendas o edificios y al comenzar y terminar las batallas. La aventura resulta por ello bastante más fluida, sin esos cortes ni transiciones entre distintos momentos jugables. Incluso podemos comenzar una pelea en la calle y continuarla dentro de una tienda, con el consecuente estropicio sobre los estantes y escaparates del comercio en cuestión. Otro detalle que nos encantó es que, por fin, todos los diálogos del juego gozarán de sus correspondientes voces por primera vez en la historia de la saga. Además del argumento, la libertad de exploración o los combates, que incluyen novedades como el modo Extreme Heat en el que nuestros golpes hacen más daño y utilizamos objetos pesados como motos para golpear a nuestros enemigos, *Yakuza* no sería lo mismo sin los minijuegos. El catálogo de esta nueva entrega incluye de todo: recreativas (como *Space Harrier, Out Run, Hang-On, Fantasy Zone, Puyo Puyo* y *Virtua Fighter 5*), minijuegos de pesca submarina, dardos, béisbol, karaoke, club de hostesses, el gimnasio Rizap, un café de gatos que vamos recogiendo por la calle, el gestor de clanes con el que realizamos batallas multitudinarias, etc...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

El fin de la historia de Kazuma Kiryu, en esta séptima entrega, promete ser memorable, tanto a nivel de historia como en cuanto gráficos. La libertad de exploración, los minijuegos, el humor y los combates pueden convertirlo en lo mejor de la saga.


Kamurocho y el resto de escenarios del juego lucirán mejor que nunca gracias al uso del Dragon Engine.



La edición Premium After Hours incluirá un libro de arte, dos vasos, dos cubos para hielo y dos posavasos. Sale por 84,95 euros. ¡Corre a reservarla!



Entre las tareas que Kiryu tendrá que realizar destacan los cuidados del bebé de Haruka.







El modo Extreme Heat nos permitirá entrar en una especie de estado berserker, en el que nuestros golpes harán más daño.

» SE PARECE A...

El cóctel de géneros que podemos disfrutar en la saga *Yakuza* es prácticamente inimitable, aunque podemos encontrar desde aventuras en las que se inspiraron los juegos de Kazuma Kiryu hasta imitadores realmente decentes del juego de Sega.



SHENMUE

Esta obra maestra, también de Sega y aparecida en DreamCast, es la base sobre la que se asientan los juegos de *Yakuza*.



SLEEPING DOGS

Esta joya de United Front Games, estudio que cerró sus puertas en 2016, nos lleva a Hong Kong y cambia yakuza por triadas.

» UN PLANTEL DE MINIJUEGOS INTERMINABLE

Uno de los puntos fuertes de la saga siempre han sido los minijuegos. En esta última entrega tendremos montones de tareas opcionales. En el karaoke viviremos momentos tan surrealistas como divertidos e incluso disfrutaremos de recreativas de Sega que, al margen de los títulos retro como *Out Run* que hemos visto en otras entregas, ahora contará con juegos más actuales, como *Virtua Fighter 5 Showdown*.







El motor Unreal 4 nos regalará unos escenarios preciosos en montañas, desiertos, playas,...

Gravel

LA DIVERSIÓN ESTÁ FUERA DE LA CARRETERA

El catálogo de PS4 está repleto de juegos de velocidad de la más alta calidad, como *Project CARS 2, Assetto Corsa, GT Sport*,... Sin embargo, la mayoría de ellos se centran en la simulación y los fans de las propuestas más arcade se encuentran algo desamparados. *Gravel*, de los italianos de Milestone, pretende remediarlo ofreciéndonos unas carreras off-road llenas de derrapes imposibles y con unas físicas no tan realistas como las de un simulador. El modo carrera promete ser uno de los protagonistas del juego, embarcándonos en una especie de show televisivo en el que debemos competir en cuatro disciplinas (Cross Country, Wild Rush, Stadium y Speed Cross) para convertirnos en el rey del show. Las partidas incluirán carreras en circuitos cerrados, algunos de ellos trazados reales, y carreras con checkpoints, aunque también habrá hueco para propuestas más locas, como un rey de la colina o captura la bandera con coches. El garaje, por cierto, estará compuesto por más de 70 vehículos reales de marcas como Porsche, Lancia, Subaru, etc... con modelos desde los años setenta hasta la actualidad, para satisfacer todo tipo de paladares. El control, aunque arcade, también nos permitirá tunear algunos elementos mecánicos antes de cada carrera. Además, el uso del motor Unreal 4 promete ofrecernos unos escenarios muy atractivos y unas físicas muy competentes, compitiendo sobre varios tipo de superficie, como grava (por supuesto), arena, hierba y hasta nieve.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Su propuesta arcade puede echar para atrás a los más puristas del género de la velocidad, pero *Gravel* promete diversión directa y sin tapujos como aquella de la que éramos capaces de disfrutar antes de que el realismo lo inundase todo para siempre.

Las carreras campo a través serán las protagonistas de esta divertida propuesta arcade de Milestone.

ESTILO ARCADE SÍ, PERO CON TOQUES DE REALISMO

La conducción de *Gravel*, en líneas generales, seguirá un estilo arcade, premiando las acciones espectaculares y no penalizando demasiado los errores de trazada, pero contará con varios toques realistas. Por un lado, podremos tunear varios aspectos del comportamientos de nuestro vehículo y, sobre todo, contaremos con circuitos reales, como Montebianco (izq) y con un extenso catálogo de bólidos reales (dcha).

















Las competiciones off-road con más de 70 vehículos reales de marcas como Toyota, Ford, Abarth, Wolkswagen,... serán la clave jugable.





SE PARECE A...

La propuesta de *Gravel* es muy poco común, y ahí radica buena parte de su encanto, pero también podemos encontrar títulos que comparten algunas similitudes en PS4.



DIRT 4

Codemasters son unos auténticos veteranos en el mundo de los rallies y *DiRT 4* mezcla con acierto simulación y arcade.



NEED FOR SPEED PAYBACK

Aunque apuesta mucho más por una aventura narrativa y con choques espectaculares, sí que cuenta con un estilo arcade.



El barro se irá deformando con el paso de las motos, por lo que cada vuelta será distinta y tendremos que adaptar nuestra trazada.

PS4 | BANDAI NAMCO/MILESTONE | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE

Monster Energy Supercross

NUESTRA PS4 SE LLENARÁ DE **BARRO** CON ESTAS CARRERAS OFICIALES

El estudio italiano Milestone está tremendamente especializado en juegos de velocidad. Han tocado todo tipo de palos, desde rallies o motos hasta coches de carreras. En esta ocasión se lanzan al barro para traernos el videojuego oficial del campeonato Monster de Motocross, con pilotos reales como Ken Roczen, Chad Reed, Ryan Dugney y el resto de las parrillas de 250SX y 450SX y, por supuesto, las pistas oficiales del campeonato en cuestión.

El control promete ser otro de los puntos fuertes, aspirando a convertirse en el reflejo más realista de la disciplina que se haya hecho nunca, con detalles como una cámara subjetiva que nos hará vivir la experiencia como si fuésemos un verdadero piloto. La personalización de nuestro *rider* (casco, gafas, mono,...) así cómo la de nuestra moto (con cuestiones estéticas y de rendimiento), será otra de las claves, aunque antes tendremos que subir de nivel a nuestro corredor para poder acceder a las piezas más potentes y exclusivas. El modo Carrera nos llevará desde lo más bajo del plantel de 250 hasta reinar en la categoría 450. Por supuesto, también tendremos varios modos online. Por su parte, el motor de físicas simulará la deformación del barro con el paso de los pilotos, lo que cambiará la respuesta de nuestra moto en cada curva. Sin embargo, uno de los elementos que más nos ha llamado la atención es la posibilidad de construir nuestros propios circuitos, que luego podremos compartir con la comunidad para alargar la duración de *Monster Energy Supercross* hasta el infinito. A nivel técnico tendrá un acabado que nos hará dudar de si estamos viendo la tele o jugando.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Si las motos responden como deberían, y todo parece indicar que así será, estaremos ante un gran juego de motocross, con montones de opciones de personalización y un editor de circuitos que promete tenernos enganchados durante meses y meses.



El editor de circuitos nos permitirá construir nuestras pistas y compartirlas online.



El modo Carrera nos invitará a convertirnos en el rey del Motocross venciendo a los mejores del mundo.

» PERSONALIZANDO NUESTRA EXPERIENCIA DE JUEGO

Además de contar con la licencia oficial del Campeonato AMA de Motocross, con todos sus pilotos y las más de 16 pistas oficiales, también podremos customizar nuestra partida al máximo. Para empezar, podremos crear nuestros propios circuitos con un completo editor en tres dimensiones y, además, también personalizaremos el aspecto de nuestro *rider* (casco, gafas, mono, guantes y botas) y de nuestra moto.













■ El motor Unreal 4 nos ofrecerá unas carreras muy espectaculares y absolutamente realistas.











***Monster Energy Supercross* podría convertirse en el mejor juego de esta disciplina.**

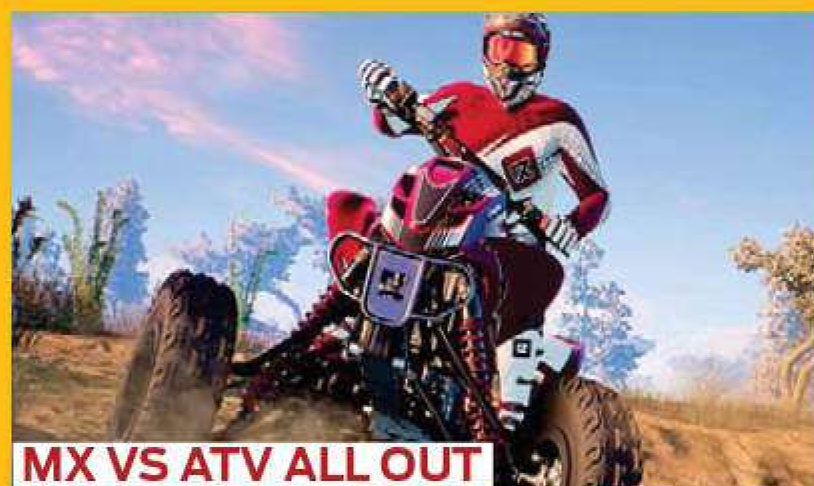
» SE PARECE A...

El mundo del motocross, aunque en España no cuenta con el tirón de otras disciplinas como MotoGP, tiene millones de seguidores en todo el mundo y, por eso, juegos a porrillo.



MXGP 3

El juego con la licencia del Campeonato Mundial de Motocross también está desarrollado por la propia Milestone.



MX VS ATV ALL OUT

La nueva entrega de la saga que mezcla motos y quads llegará, cargada con multitud de novedades, a PS4 el próximo mes de marzo.



Ni no Kuni II: el Renacer de un Reino llegará, tras varios retrasos, en marzo. Aterrizará con muchos cambios jugables y un desarrollo muy ambicioso.

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | 23 DE MARZO

Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino

EL REGRESO DE UNO DE LOS **REYES DEL RENACIDO** GÉNERO JRPG

Tras unos años bastante flojos, el género de los JRPG está siendo uno de los más prolíficos de PS4. La calidad de los títulos, con joyas como *Persona 5* o *NieR: Automata*, ha cerrado las bocas de los que ya daban por muerto el género del rol nipón. *Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino* seguirá esa línea y promete convertirse en uno de los mejores juegos del año, gracias a una interesante mezcla de mecánicas y a una gran cantidad de novedades respecto a la primera entrega.

El maravilloso apartado artístico, creado por dibujantes del Studio Ghibli, permanecerá intacto y el genial compositor Joe Hisaishi repetirá como responsable de la banda sonora. Sin embargo, a nivel jugable sí que veremos un buen número de cambios. Para empezar, los combates serán en tiempo real, abandonando los turnos del original. Unas adorables criaturas, los Higgledies, nos acompañarán durante las batallas. Habrá de muchos tipos, aunque su función será la misma, permitirnos lanzar todo tipo de hechizos, como ataques elementales, curaciones, etc... La exploración de su gigantesco mundo abierto será otro de los pilares fundamentales, visitando montones de localizaciones que estarán repletas de secretos, misiones secundarias y nuevos aliados que ayudarán a Evan y sus amigos a recuperar el trono de nuestro protagonista. En el Modo Reino, además, podremos gestionar nuestro territorio, construyendo edificios y asignando oficios y tareas a los distintos habitantes de Evermore, lo que irá desbloqueando nuevas mejoras, armas y objetos para las batallas. Además, también disfrutaremos de otro modo que, al estilo de un juego de estrategia, nos permitirá enfrentar a nuestro ejército frente a los reinos rivales y así conquistarlos definitivamente. Como veis, esta nueva entrega promete ser realmente ambiciosa y variada.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Los cambios en el sistema de combates pueden no gustar a todos, aunque tienen una pinta tremenda, pero el cóctel jugable de exploración, historia, el Modo Reino o el minijuego de estrategia en tiempo real seguro que convencen a los más escépticos.



En el Modo Reino construimos, literalmente, el mundo de Evermore e incluso gestionando los oficios y tareas de sus habitantes.



En este minijuego de estrategia habrá que enfrentar a nuestro ejército contra el de nuestros rivales.



SE PARECE A...



TALES OF BERSERIA

La saga *Tales of* no alcanza los niveles de excelencia de las obras de Level-5, pero siguen siendo JRPGs de mucha calidad.



DRAGON QUEST XI

Llegará en algún momento de este año, pero ya sabemos que esta nueva entrega será uno de los bombazos roleros de 2018.

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | 23 DE FEBRERO

Sword Art Online: Fatal Bullet

COMIENZA UN **PELIGROSO** JUEGO



La franquicia *Sword Art Online* continúa expandiéndose en nuestras PlayStation 4 con una nueva entrega que lleva como sugerente subtítulo *Fatal Bullet*. En esta ocasión, la trama se desarrolla después del anterior juego (*Hollow Realization*) y narrará los terribles sucesos que tienen lugar en el MMORPG de acción Gun Gale Online.

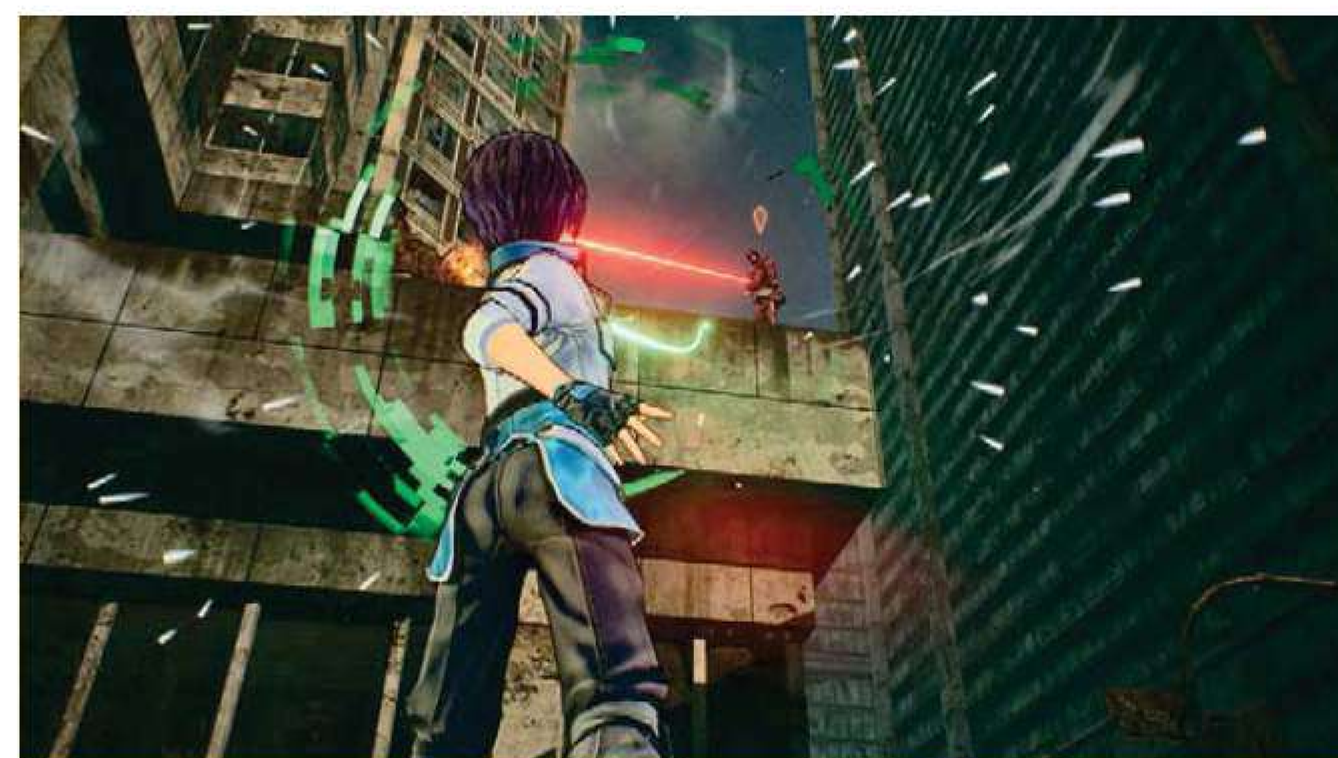
De la mano de Kirito nos sumergiremos en un shooter en tercera persona que poco o nada tiene que ver con lo visto en Alfheim Online y Sword Art Online. La fantasía da paso a la acción más frenética, por lo que hay que prepararse a conciencia con armas como metralletas, pistolas, rifles… Algo bastante nuevo en la franquicia, que logra sorprender a propios y extraños con un desarrollo en tercera persona en el que nuestra puntería nos salvará la vida en más de una ocasión.

Aparte del modo protagonizado por Kirito, tenemos la opción de crear nuestro propio personaje, gracias a un potente editor que se ha mejorado notablemente con respecto a las anteriores entregas.

»SE PARECE A...: SAO: HOLLOW REALIZATION
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Sword Art Online: Fatal Bullet nos mete de lleno en un mortal MMORPG en el que las armas de fuego son las protagonistas.



El gancho es uno de los ítems más importantes de *SAO: Fatal Bullet*, permitiéndonos movernos con rapidez y asestar poderosos golpes.





Gráficamente va a superar al original, que salió en PS4 y PS Vita en 2016.



Attack on Titan 2 será un juego de acción desarrollado por Koei Tecmo que se centrará en la segunda temporada de la serie.

PS4/ PS VITA | KOEI TECMO | ACCIÓN | 20 DE MARZO





Attack on Titan 2

NUESTRO **FUTURO** DEPENDE DE TUS CUCHILLAS

Muy pronto llegará a PS4 *Attack on Titan 2*, la continuación del juego desarrollado por Koei Tecmo en 2016 que se basa en el manga de Hajime Isayama. Esta nueva entrega se centra en los sucesos que tienen lugar en la segunda temporada de la serie de animación y nuestro principal cometido será derrotar a todos los titanes que se crucen en nuestro camino, atacando en las zonas más vulnerables de sus cuerpos (y usando para ello el Equipo de Maniobras Tridimensional). Pero no será tan fácil, pues en cualquier momento podemos quedarnos sin gas o sin cuchillas y tocará acercarse a las bases que hay repartidas por el mapa y recargar suministros. Y si caemos en las garras de un titán, habrá que echar mano de un aliado mediante el comando "Acción de Compañero". Gracias a esto, podremos tanto escapar como realizar una acción especial que liquide a nuestro gigantesco enemigo. Pero además de tumbar titanes, en *Attack on Titan 2* también podremos "hacer vida" dentro de los muros creando nuestro propio soldado e interactuando con los personajes más importantes de la serie. Podremos subir el nivel de afecto, regalarles objetos, cambiarles la ropa, etc. Y también podremos colaborar con el Departamento de Investigación cazando titanes para su estudio, entrenar en el mismo cuartel en el que lo hicieron los protagonistas de la serie... El futuro de lo que queda de humanidad está en tus manos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La lucha contra los feroces y temibles titanes continúa en esta segunda parte que nos ofrecerá muchas más opciones y libertad, mezclando más exploración con la acción trepidante "marca de la casa". A poco que te guste la serie, vas a alucinar.

En *Attack on Titan 2* seguiremos protegiendo a lo que queda de humanidad ante la implacable amenaza de los titanes.

La recreación del circuito Snaefell será muy realista, gracias al escaneado láser de cada palmo del larguísimo trazado de la Isla de Man.

Una de las pruebas más míticas de la historia del motociclismo llegará en marzo a PS4.

PS4 | KYLOTONN/BIGBEN INTERACTIVE | VELOCIDAD | 6 DE MARZO

TT Isle of Man

LA PRUEBA MÁS **PELIGROSA** DEL MOTOCICLISMO

Una de las pruebas más prestigiosas del mundo del motociclismo llegará a PS4 el próximo mes de marzo. Se trata de *TT Isle of Man*, una competición que se lleva celebrando desde el año 1907 y que pone a los pilotos más valientes del mundo frente al circuito más largo y peligroso jamás creado. Durante sus más de cien años de historia 251 pilotos han perdido la vida en sus curvas por lo que, aunque formó parte del campeonato GP desde 1949 hasta 1976, decidieron retirarlo. El juego, creado por el estudio responsable de la saga *WRC*, promete ofrecernos una recreación casi perfecta del circuito de montaña Snaefell gracias a la tecnología de escaneado láser. De primeras puede parecer poco un único circuito, pero si os decimos que el trazado en cuestión tiene una longitud de más de 60 kilómetros la cosa cambia. Para lograr que el realismo, tanto de la prueba en cuestión como del control de las motos, sea el mayor posible el equipo de desarrollo ha contado con la colaboración de John McGuiness, 23 veces campeón del TT Isla de Man. Podremos escoger entre 30 pilotos reales de Superbikes y Supersport y disfrutaremos de varios modos de juego para un jugador, competiciones a pantalla partida (una práctica muy en desuso, pero que nos encanta) y juego online para ocho jugadores. El estudio galo decidió retrasar el lanzamiento del juego, previsto para noviembre del año pasado, para pulir el control de las motos, así que confiamos en que todos estos meses hayan servido para mejorarlo y que el próximo mes de marzo nos encontremos, finalmente, con una simulación a la altura de esta competición.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

La propuesta de centrarse en una única competición que sólo cuenta con un circuito es tremendamente arriesgada, pero es tan diferente que ha conseguido llamar nuestra atención. Estamos seguros de que, con las mejoras introducidas, cumplirá en lo jugable.

El circuito de Snaefell, de más de 60 kilómetros de longitud, será el protagonista del juego.

La historia de Dragon Ball

La saga creada por Akira Toriyama ha estado muy ligada a PlayStation, casi siempre en forma de juego de lucha. Repasamos los títulos de Dragon Ball que más han destacado en las consolas de Sony.

La saga *Dragon Ball Z* había conocido el éxito en las consolas de 16 bits, pero su "salto" a PlayStation no iba a ser tan acertado. *Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22* (TOSE, 1995) usaba como sprites de sus 22 luchadores cels de la serie de animación sobre escenarios tridimensionales. Suena genial, pero el resultado era un juego tosco y lento, que encima llegó a Europa sin las secuencias anime que precedían a los combates. El esquema de luchadores 2D en fondos tridimensionales se repetiría en *Dragon Ball Z: The Legend* (Bandai, 1996). Un juego peculiar, con combates aéreos y equipos de tres luchadores, con un ingenioso sistema de combate. Un juego notable pero incomprendido, que "pinchó" en ventas. Desde luego fue mejor que *Dragon Ball GT: Final Bout* (TOSE, 1997). El primer juego completamente 3D de la saga traía personajes de *Dragon Ball GT*, y pareció contagiarse de la "cutrez" de dicho anime. Los luchadores (muy descompensados en sus niveles de poder) se movían a duras penas y el aburrimiento definía los combates. Un desastre en ventas que haría que la saga tardase más de cinco años en volver a las consolas.

En 2002 llega a PS2 *Dragon Ball Z: Budokai*, de Dimps, que adaptaba las tres primeras sagas de *DBZ*. Múltiples modos de juego, 23 luchadores y combates dinámicos en 2.5D definieron un juego que fue recibido como maná del cielo, superando los 3 millones de copias vendidas. *DBZ: Budokai 2* (2003) introdujo más luchadores y fusiones de personajes, además de remozar tanto la jugabilidad y los gráficos, ahora con cel shading. Fue otro gran éxito, con ventas de 2,4 millones de copias. *Budokai 3* (2004) reinventó casi por completo el sistema de lucha, añadiendo counters , combos y los épicos choque de rayos. Con 42 luchadores de todas las épocas, el juego rozó los 2 millones de copias. Budokai tendría un epílogo en 2008, *Infinite World*, cuando la licencia ya había pasado de manos de Atari a las de Namco Bandai. Se trata de un "refrito" algo discreto con elementos de los tres primeros *Budokai*, destinado a aquellos juga-

Hasta la llegada de *FighterZ*, las sagas *Budokai* y *Tenkaichi* eran las más apreciadas por los fans de *Dragon Ball*.

El primer juego de la saga

Dragon Ball: Dragon Daihikyou (1986) fue la primera aventura de Goku en consolas. Era un matamarcianos con Goku lanzando "kames" volando sobre Nube Mágica, e incluía un modo de lucha contra el Duende Tortuga. El juego apareció en la consola de Epoch, Super Cassette Vision.

Otros juegos de la saga

Más allá de todas sus apariciones en las consolas PlayStation, la saga *Dragon Ball* ha tenido todo tipo de títulos para casi todas las plataformas posibles. Los hay memorables, como la célebre saga de lucha *Super Butoden* para Super Nintendo; pero también encontramos juegos de cartas (de los que hay incluso recreativas, ya que causan furor en Japón), algunos títulos de rol, aventuras plataformeras, un multijugador online inédito en España y hasta un juego basado en nuestros movimientos para Kinect, el periférico de Xbox 360.

DB Advanced Adventure
Este fabuloso beat'em-up para GBA adaptaba toda la saga original de *Dragon Ball* (salvo la lucha de Goku contra Piccolo).

Dragon Ball Fusions
Simpático juego de rol para 3DS, en el que podemos "coleccionar" personajes y realizar divertidas fusiones entre ellos.

Dragon Ball Kinect
El sensor de movimientos Kinect recibió este título, donde jugamos en primera persona a las primeras sagas de *DBZ*.







Ayer, hoy y siempre: desde el discreto *Ultimate Battle 22* hasta el gran *DB FighterZ*, pasando por la saga *Tenkaichi*, *Dragon Ball* ha dejado huella en PlayStation.



Las recreativas de Goku

Desde 1987 hasta la actualidad *Dragon Ball* ha tenido recreativas. Las maquinas van desde tradicionales juegos de lucha, arcades con cartas (como el reciente *Super Dragon Ball Heroes*) o *DBZ: Virtual Reality Versus*, con peleas que simulaban un efecto 3D..

dores que todavía no habían dado el salto a PS3. No tuvo éxito.

Cogiendo el relevo de Dimps, Spike Chunsoft tomaría las riendas de la saga en PS2. *DBZ: Budokai Tenkaichi* (2005) apostaba por la jugabilidad completamente en 3D: nos podíamos mover con toda libertad por enormes escenarios. *Tenkaichi* conquistó a los jugadores y vendió más de millón y medio de copias. *Tenkaichi 2* (2006) tenía nada menos que 135 personajes; pero la auténtica locura llegaría con *Budokai Tenkaichi 3* (2007): 161 luchadores, combates y personajes de todo *Dragon Ball*, más combos, más transformaciones... Un auténtico regalo para los fans, que vendió la friolera de 3 millones de copias. La saga volvería en 2011 con *Ultimate Tenkaichi* para PS3, un juego simplificado y "normalito" que no pasó de las 600.000 copias.

El estreno de *Dragon Ball* en PS3 llegó con *DBZ: Burst Limit* (Dimps, 2008). El juego, que rozó el millón de copias vendidas, recuperaba la jugabilidad 2D para recrear las tres primeras sagas de *DBZ*. Las dos entregas de *Dragon Ball: Raging Blast* (2009 y 2010) trajeron de vuelta a Spike y sus combates 3D en vastos escenarios. Ambos juegos tenían un Modo Historia desestructurado y mecánicas repetitivas, y ninguno de los dos superaría las 800.000 copias. Tras el solvente recopilatorio *Dragon Ball Z: Budokai HD Collection* (Dimps, 2012), Namco Bandai probó suerte cambiando de estudio con *DBZ: Battle of Z* (2014, PS3 y PS Vita). Realizado por Artdink, fue un título enfocado a los combates multijugador, con hasta ocho personajes simultáneos en pantalla. Los fans no le cogieron "el punto" y el juego vendió poco más de 300.000 copias.

El puente entre PS3 y PS4 sería *Dragon Ball Xenoverse* (Dimps, 2015), con toques roleros y combates 3D en grandes escenarios. Tanto Xenoverse como su secuela de 2016 compensan lo repetitivo de sus combates con enormes cantidades de contenido (*Xenoverse 2* suma casi 130 luchadores, por ejemplo). Dos títulos recomendables, que solo en PS4 han superado el millón de copias, ¡cada uno! Ahora llega el turno de *Dragon Ball FighterZ*, el que tal vez sea el juego más espectacular y elaborado de toda la saga. ¡Pero habrá más! Las aventuras de Goku son inmortales y nos acompañarán en las próximas generaciones de PlayStation.



Juegos cancelados muy inusuales

Allá por los años 90 *Dragon Ball* estuvo a punto de tener no uno, sino dos juegos controlados por movimientos: *DBZ: Cell To Kogeki Da*, para 3DO y que usaba un guante especial, y una primera versión de *Final Bout* con unos sensores y cables para hacer "kames".



Dragon Ball Origins
La primera búsqueda de las Bolas de Dragón es el eje de esta colorida aventura a lo *Zelda*, aparecida en Nintendo DS.



DB Revenge of King Piccolo
Una maravilla para Wii y casi dos juegos en uno: una aventura de acción con Goku y un Torneo al estilo de la saga *Budokai*.



DBZ Collectible Card Game
Este juego para GBA se basaba en el juego de cartas del mismo nombre. Sobrio en lo técnico pero altamente divertido.



DBZ Super Butoden
Super Nintendo recibió esta trilogía de juegazos de lucha, con combates en tierra y aire (a pantalla partida).



Dragon Ball Online
Un MMORPG en el que creábamos a nuestro protagonista. No llegó a Occidente, pero sirvió como base para *Xenoverse*.

Cronología de la saga

Desde la primera PlayStation hasta la actual PS4, la saga *Dragon Ball* ha acompañado a las consolas de Sony, casi siempre con juegos de lucha.



06-1996 • PSONE

Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

El estreno de la saga en PSOne fue con este mediocre título, lento y aburrido. Por si fuera poco, a Europa nos llegó una versión "mutilada".



12-1996 • PSONE

DBZ: The Legend

Personajes 2D en escenarios tridimensionales, con un sistema de combate basado en competir por rellenar primero una barra de vida y realizar un ataque final devastador. Un juego pionero pero incomprendido.



11-1997 • PSONE

Dragon Ball: Final Bout

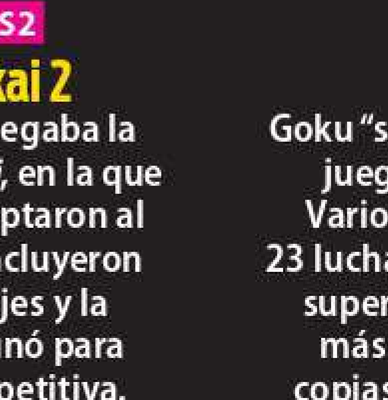
El primer juego con escenarios y personajes en 3D fue otro "patinazo". Con personajes de *DBZ* y *GT*, es recordado por los descompensados niveles de poder y por el movimiento reumático de los luchadores.



11-2002 • PS2

DBZ: Budokai

Goku "saltó" a PS2 con este juego de lucha en 2.5D. Varios modos de juego y 23 luchadores definen este superventas, que vendió más de tres millones de copias en todo el mundo.



11-2003 • PS2

DBZ: Budokai 2

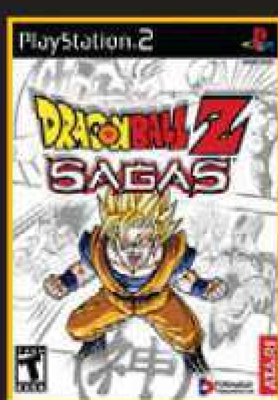
Un año después llegaba la secuela de *Budokai*, en la que los gráficos se adaptaron al "cel shading", se incluyeron nuevos personajes y la jugabilidad se afinó para hacerla más competitiva.



11-2004 • PS2

DBZ: Budokai 3

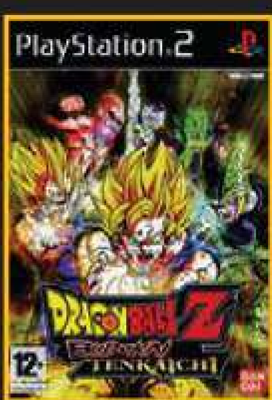
La saga *Budokai* no faltó a su cita anual, esta vez con 42 luchadores de toda la serie, un sistema de combate renovado y un Modo Historia con elementos de toda la saga.



03-2005 • PS2

Dragon Ball Z: Sagas

Este fue el primer juego de la saga encargado a un estudio occidental, Avalanche Software. Aburrido, sin apenas contenido y con un apartado técnico "penoso".



10-2005 • PS2

DBZ Budokai Tenkaichi

Tenkaichi instauró los combates completamente 3D, en enormes escenarios y movimiento libre. Más de 60 personajes para el primer juego de la serie más aclamada de *DBZ*.



05-2006 • PSP

Dragon Ball Z Shin Budokai

El primer juego de *DBZ* para PSP se basaba en la película *Dragon Ball Z: Fusion Reborn*. Un título más simplificado que las versiones para PS2, pero que pese a sus limitaciones resultaba entretenido.



07-2006 • PS2

Super Dragon Ball Z

Ex miembros de Capcom crearon este juego de lucha, con 18 luchadores, escenarios destruibles y un estilo a medio camino entre *Tekken* y *Street Fighter*.



11-2006 • PS2

DB Z Budokai Tenkaichi 2

Todos los personajes del primer *Budokai* se unieron a nuevas incorporaciones, sumando 135 luchadores. Esta secuela añadió transformaciones y fusiones en combate.



06-2007 • PSP

DBZ Shin Budokai 2

Esta secuela presenta un argumento en el que Buu aparece en el futuro de Trunks. Los combates mejoraron con nuevos combos, transformaciones y un control más "afinado".

11-2007 • PS2

DBZ Budokai Tenkaichi 3

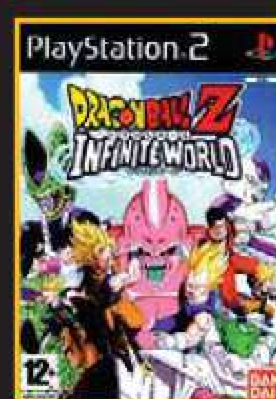
161 personajes de toda la serie *Dragon Ball*, un sistema de combate con mucha más profundidad y una cantidad ingente de modos de juego definen el que, para muchos, es el mejor juego de la saga.



06-2008 • PS3

Dragon Ball Z Burst Limit

Burst Limit supuso el salto a PS3 de la saga *Dragon Ball*. El juego volvía a la lucha en 2.5D, con un apartado gráfico renovado. De haber tenido más contenido hubiese sido un título imprescindible.



12-2008 • PS2

DBZ Infinite World

El último juego para PS2 combinaba elementos de la trilogía *Budokai* con minijuegos y múltiples modos, pero llegó cuando los usuarios ya tenían sus miras puestas en PS3.

03-2009 • PSP

DB Evolution

Juego de lucha basado en la infame película del mismo nombre. Tiene el "honor" de ser el peor de la historia de la saga.



11-2009 • PS3

Dragon Ball Raging Blast

El retorno del estudio Spike trajo también de vuelta los combates 3D en escenarios destruibles. *Raging Blast* ofrecía mucho contenido, pero era repetitivo y desestructurado.



10-2010 • PSP

Dragon Ball Z Tag Team

Spike obró un milagro al llevar el estilo de juego 3D de la saga *Tenkaichi* a un hardware tan modesto. Más de 70 personajes y peleas épicas para el último título de la saga en PSP.



11-2010 • PS3

DB Raging Blast 2

Esta secuela añadió caras nuevas hasta superar los 100 luchadores. No tenía un Modo Historia sino un "Galaxy Mode", una serie de combates para cada personaje. Aceptable.



10-2011 • PS3

Dragon Ball Ultimate Tenkaichi

Bandai quiso recuperar el estilo de la exitosa serie *Tenkaichi*, con un título que puso especial cuidado en su Modo Historia, muy completo y con secuencias anime. También permitía crear un luchador para disfrutar con su propio modo de juego.



11-2012 • PS3

Dragon Ball Z Budokai HD Col.

Un recopilatorio HD de la trilogía *Budokai*, pero que dejó fuera a *Budokai 2* "por razones de jugabilidad", según Bandai. Pese a esto les quedó una colección muy recomendable, con mejoras visuales y nueva banda sonora.



01-2014 • PS3, PS VITA

Dragon Ball Z Battle of Z

Un juego centrado en los combates multijugador, y que fue acompañamiento de la "peli" DBZ: La Batalla de los Dioses. *Battle of Z* era divertido y atractivo, pero sin apenas opciones para el juego offline.



02-2015 • PS3, PS4

Dragon Ball Xenoverse

Inspirándose en el inédito *Dragon Ball Online*, *Xenoverse* nos permite crear nuestro propio protagonista y revivir momentos clave de la saga. Un juego de lo más recomendable, disponible en la PS Store.



10-2016 • PS4

Dragon Ball Xenoverse 2

La secuela de *Xenoverse* vino con gráficos superiores, un nuevo argumento y mucho más contenido y luchadores. Sin ser un mal título, peca de repetitivo. Los fans echaban en falta un juego más tradicional.



01-2018 • PS4

Dragon Ball FighterZ

Arc System Works ha creado el juego más espectacular de toda la saga *Dragon Ball*. *FighterZ* es también un genial juego de lucha, adaptado tanto a los "novatos" como a los jugadores más experimentados.



12

Género:
LUCHA
Desarrollador:
SPIKE
Editor:
NAMCO BANDAI
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
INGLÉS/JAP.











TODO EL PODER DE **SHENRON** EN EL JUEGO DEFINITIVO

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

La entrega definitiva de la saga *Tenkaichi* es todo un homenaje a la obra de Toriyama, con más de 160 personajes en un gran juego de lucha.

En el año 2007 *Dragon Ball* ya sumaba once juegos en las consolas de Sony, siete de ellos en PS2. Pero al igual que Goku, la saga *DB* no conoce el agotamiento. No solo eso: *Budokai Tenkaichi 3* fue un éxito de ventas abrumador, y no tardó en convertirse en el juego más querido de toda la serie. ¿Su secreto? 161 personajes (uno de los catálogos de personajes más grandes que haya tenido un juego de lucha), una ingente cantidad de contenido y, sobre todo, fidelidad a la hora de adaptar la obra de Akira Toriyama.

La saga *Tenkaichi* sustituyó el esquema de lucha 2.5D, usado en la saga *Budokai*, por combates completamente tridimensionales. Podíamos movernos con libertad por enormes escenarios, que tenían además elementos destruibles, al estilo de la serie. Esta versatilidad, junto al (para la época) excelente modelado de los personajes, hizo que las peleas fuesen mucho más fieles al anime original. *Tenkaichi 3* elevó esta fórmula a la enésima potencia: escenarios con ciclos noche-día (que nos permitían transformarnos en simio gigante-Ozaru con la Luna llena), variedad de modos de juego y un modo Historia Dragón que abarcaba no sólo la Saga Z, sino también la serie original, *Dragon Ball GT* y gran parte de las películas y OVAs, así como historias alternativas. Fuese cual fuese tu personaje favorito de la saga, lo encontrarías en *Tenkaichi 3*. ¡Hasta Arale de *Doctor Slump* se apuntó a la fiesta! Y todo con un sistema de combate a la altura, elaborado y que incorporaba elementos como counters, "esquives" y muchos combos nuevos. *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* dio a los fans todo lo que pedían y mucho más, por lo que no es de extrañar que el juego vendiera, atención, más de 4 millones de copias, tres de ellos solo en PS2.

■ **Gohan** (aquí en nivel Super Saiyan 2) aparcó sus estudios para unirse a los 161 personajes del juego.

¡LUZ, FUEGO, **DESTRUCCIÓN**!



① **HISTORIA DRAGÓN.** Un enorme Modo Historia que abarca todo *DBZ*, además de la serie original, las películas, OVAs, *Dragon Ball GT*...



② **COMBATES.** Las peleas son en 3D y podemos movernos libremente por todo el escenario, para atacar a distancia o de cerca con combos.



③ **ATAQUES.** Las técnicas más poderosas son también las más llamativas Podemos incluso "chocar" los rayos.

DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)
REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Thais Valdivia, Javier Parrado,
Rubén Guzmán, Enrique Luque.
MAQUETACIÓN
Sara Fargas
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)
DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García
BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock
EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira
DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez
DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez
DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres
DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín
DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante
DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral
REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es
E-MAIL
playmania@grupov.es
DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917
FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor
IMPRIME
Rotocobrhi
DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00
DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE MARZO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
GOD OF WAR

Kratos está a punto de sacudir nuestras consolas con su aventura más sorprendente y espectacular. El mes que viene te lo contaremos todo sobre el regreso del dios de la guerra.

» NOVEDADES
A WAY OUT

Este inicio de 2018 ha sido BRUTAL en lo que a novedades se refiere, pero el mes que viene nos esperan otras muy interesantes como *A Way Out*, *Bravo Team, Attack on Titan 2, Agony*... Las analizaremos todas.

¿QUÉ REGALO PREFIERES?

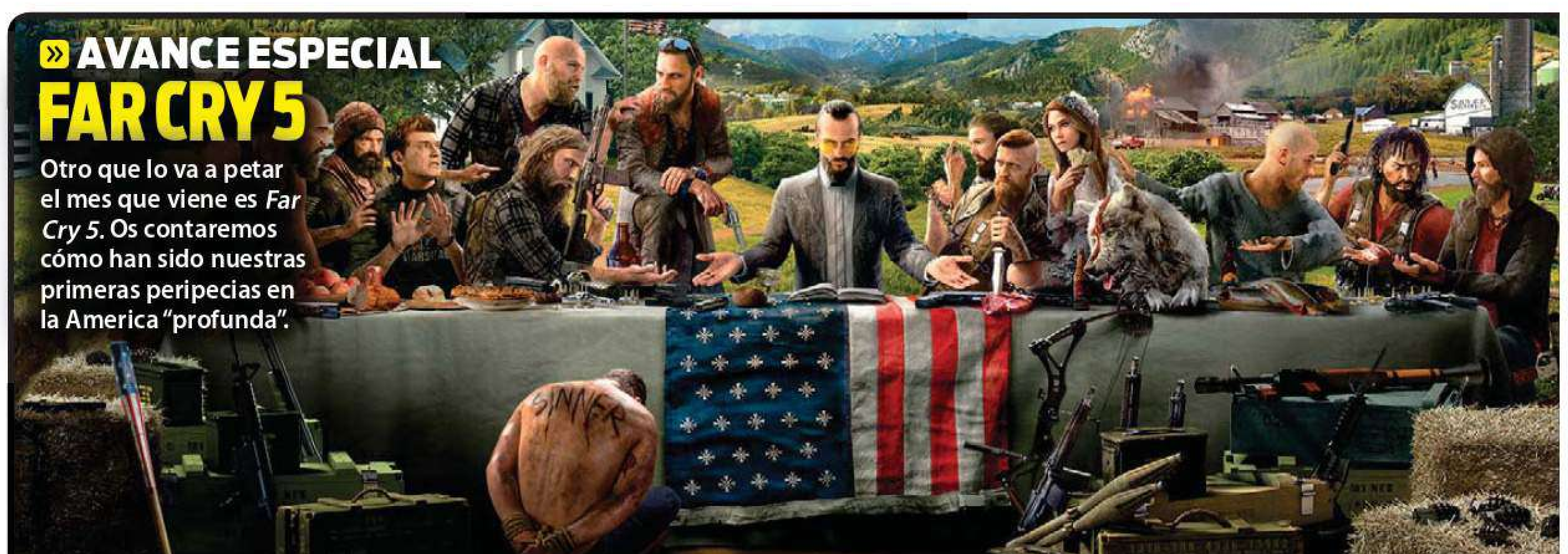
¿PÓSTER O MINIGUÍA?

Escríbenos en Twitter a @revisplaymania o búscanos en Facebook y cuéntanos si el mes que viene prefieres póster o guía y de qué juegos os gustaría.



» AVANCE ESPECIAL
FAR CRY 5

Otro que lo va a petar el mes que viene es *Far Cry 5*. Os contaremos cómo han sido nuestras primeras peripecias en la America "profunda".





MONSTER ENERGY
AMA SUPERCROSS
FIM World Championship
THE OFFICIAL VIDEOGAME

EL VIDEOJUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DE MOTOCICLISMO Nº1 EN USA



YA A LA VENTA



www.supercrossthegame.com
#supercrossthegame















Los mejores equipamientos • Bestiario • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Izquierda / derecha: Rueda de atajos rápidos
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Centrar la cámara
L2: Apuntar
L3 / R1: Correr
R2: Ataque básico
R3: Marcar monstruo
■ : Usar objeto equipado
▲/●: Combos
Equis: Agacharse y esquivar
Options: Menú principal
Select: Mapa



CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el trofeo Platino, debes tener en cuenta que no hay nada de lo que tengas que estar pendiente, por lo que puedes avanzar en el juego realizando misiones principales, encargos e investigaciones como prefieras. De igual forma, es obligatorio tener una suscripción a **Playstation Plus** para conseguir algunos de los trofeos ❶.



Si quieres ahorrarte algunas horas de juego procura no desperdiciar los materiales y los zenis que vayas consiguiendo.

MODO UN JUGADOR Y COOPERATIVO

Todo el contenido del juego está disponible tanto para un jugador como para jugar en cooperativo (hasta 4 jugadores).

La principal diferencia de jugarlo solo o en cooperativo es que cuantos más jugadores haya en la partida, más vida tendrá el enemigo. El incremento de la vida del enemigo es más significativa en cuanto hay dos jugadores en la partida. Con tres jugadores la vida del enemigo apenas se ve aumentada pero con cuatro jugadores si se notará la diferencia.

Al jugar en cooperativo se mantienen las reglas del tiempo máximo y el número de vidas disponibles es el mismo contador para todo el grupo. Habrá que jugar de forma coordinada para que la misión no acabe en fracaso y se desperdicie tiempo y todos los recursos usados.

A la hora de unirte a una partida cooperativa, debes fijarte en cuánto tiempo lleva iniciada. En caso de llevar más de diez minutos activa, podrás examinar el cadáver del monstruo al finalizar la caza para conseguir sus materiales, pero no conseguirás el botín aleatorio en la pantalla de puntuación. El resto de recompensas que aparecen en la pantalla de puntuación si las conseguirás, por muy tarde que hayas entrado en la partida.





MISIONES

En **Monster Hunter: World** existen cuatro tipos de misiones. Para iniciar cualquiera de ellas debes hablar con la Encargada o también puedes examinar el tablón de misiones 2. Todas las misiones tienen un máximo de tiempo en el que deben ser completadas y también un máximo número de veces que se puede morir.

Encargos

Son las misiones que deberás completar para ir avanzando en el modo Historia. Una vez que hayas finalizado la misión principal Tierra de convergencia tendrás que completar misiones de otros tipos para aumentar tu Rango de cazador para que se vayan desbloqueando más encargos y repetir el proceso hasta alcanzar el rango 100.

Opcionales

Estás misiones son tareas en las que hay que derrotar o capturar a algún tipo de monstruo o recolectar ciertos objetos. Se pueden repetir de forma infinita y siempre recibiremos la recompensa indicada.

Investigaciones

Se aceptan al hablar con los integrantes del Centro de recursos de Astera. En ellas hay que derrotar o capturar a uno o más enemigos bajo ciertas reglas.

Eventos

Estas misiones se generan de forma automática por el propio juego. Básicamente son iguales que en el resto pero la recompensa siempre será mejor. Ten presente que sólo estarán disponibles durante un tiempo determinado antes de ser reemplazadas por otras.

CAZAR Y CAPTURAR A LOS MONSTRUOS

Antes de comenzar una misión, asegúrate de que llevas todos los objetos más básicos como Pociones de varios tamaños, un par de Pociones máximas (aumentan tu vida máxima), Antídotos, Cápsulas flash y la munición que te pueda hacer falta si usas algún tipo de arma que la requiera.
Si pretendes capturar monstruos, asegúrate de llevar una Trampa de escollo, una Trampa eléctrica y al menos un par de Bolas tranquilizantes. Más vale ser precavidos... 3

A**l iniciar la misión abre el mapa y marca al monstruo que buscas** para que los Lafarillos se centren en él. El siguiente paso será ir revisando todo el entorno para encontrar rastros de todo tipo hasta llegar a la localización del monstruo. »





» **Cuando te encuentres cara a cara con el enemigo** procura estudiar el entorno para ver dónde están los elementos destruibles del entorno o las trampas para usarlas a tu favor durante el combate 4.

Una vez que estés listo comienza el combate, procurando que el monstruo reciba la mayor cantidad de ataques seguidos posibles. Si consigues conectar muchos ataques seguidos es posible que caiga al suelo aturdido y podrás atacarle durante un par de segundos antes de que se vuelva a levantar. Algunos monstruos tienen partes que pueden llegar a ser destruidas o seccionadas si le atacas en ella con el arma indicada, en caso de conseguirlo el enemigo no podrá realizar ciertos ataques y por lo tanto será más fácil de derrotar. En el Bestiario de bolsillo del propio juego verás qué partes puedes romper o cortar e incluso que armas puedes usar.



Según le vayas quitando vida al monstruo verás que el indicado de pulsaciones que aparece bajo su icono va cambiando. Primero serán pulsaciones más leves y después comenzarán a ser de color naranja.
Tras quitarle una cierta cantidad de vida el monstruo huirá a otra zona. En ese momento puedes intentar detenerle para seguir luchando en la zona en la que estás o simplemente síguele hasta la siguiente zona.

Finalmente cuando veas que el enemigo comienza a cojear será el indicativo de que le queda poca vida. En el caso de que hayas investigado lo suficiente al monstruo también verás una calavera encima de su icono en el minimapa. Llegado este punto intentará huir una vez más a otra zona aleatoria para echarse a dormir 5.
Si lo que quieres es acabar con el monstruo simplemente despiértale con tu ataque más potente y ataca hasta derrotarle.
En cambio, si lo que quieres es capturarle, en vez de despertarle debes colocar cualquiera de las dos trampas junto al monstruo para que quede atrapado y entonces usar al menos una Bola tranquilizante en la cara del monstruo antes de que se libere de la trampa.

El hecho de capturar a los monstruos hace que consigas mucho mejor botín tras completar la misión. Además, de que no tendrás que realizar ese último enfrentamiento y por lo tanto no correrás tanto riesgo de muerte o de que no tengas tiempo suficiente. No todos los monstruos pueden ser capturados. Si entras en el Bestiario de bolsillo, si aparece el símbolo (-) en el apartado de capturados es que no podrás capturarlo 6.

MONTAR EN LOS MONSTRUOS

Para montar a un monstruo solo debes realizar un ataque en salto que impacte a la perfección en alguno de los puntos importantes de la fisionomía del monstruo al que te enfrentes. Estos puntos suelen ser la cabeza, la espalda o la cola 7.

- **Cualquier arma cuerpo a cuerpo:** acercarte a cualquier borde o saliente que esté por encima del monstruo y salta hacia él. Cuando estés cerca de alguna de las zonas en las que debes impactar solo debes pulsar el botón de ataque. En caso de que realices un ataque certero te montarás en el monstruo.

- **Martillo:** es la mejor arma del juego para montante en los monstruos. Deja presionado R2 cuando te acerques a un saliente y verás como el personaje realiza un salto. Si sueltas R2 realizará el impacto que debe golpear en el monstruo para montarte en él. También puedes mantener R2 mientras te deslizas por una rampa y soltarlo para que realice un ataque en espiral hacia la dirección a la que estés mirando.

Cuando consigas montarte en el monstruo tendrás que estar atento de los botones que aparecerán arriba a la derecha de la pantalla para saber cuándo puedes atacar y cuando debes moverte o agarrarte dependiendo de lo que haga el monstruo.

CÓMO INVESTIGAR A LOS MONSTRUOS

Investigar a los monstruos es tan fácil como iniciar una expedición o misión y buscar rastros del monstruo por todo el mapa. Los rastros pueden ser huellas, arañazos, restos de plumas o escamas… cuando hayas investigado varios rastros tus Lafarillos te guiarán hasta su localización exacta 8.

Durante el combate también podrás conseguir Puntos de investigación del monstruo si le destrozas o cortas alguna parte del cuerpo, si haces que caiga en una trampa, si le haces daño usando el entorno o si presencias una pelea de territorio contra otro monstruo. También conseguirás algunos puntos más cuando le derrotes aunque conseguirás más aún si le capturas.

Al investigar a los monstruos conseguirás Puntos de inves- »









» tigación que podrás usar para realizar ciertas acciones durante la aventura. Cada vez que aumentes un nivel de investigación de un monstruo asegúrate de ir a hablar con el ecólogo jefe en el Laboratorio ecológico en Astera, para que quede registrado y puedas seguir subiendo más niveles 9.

En cada misión que realices solo podrás conseguir una determinada cantidad de puntos. Si entras en el apartado de Puntos de investigación durante una misión verás la barra de nivel de investigación de cada monstruo que hayas rastreado. Cuando la barra alcance el máximo deberás irte de la misión para que el nivel se aplique, no importa si completaste el objetivo principal o no 10.

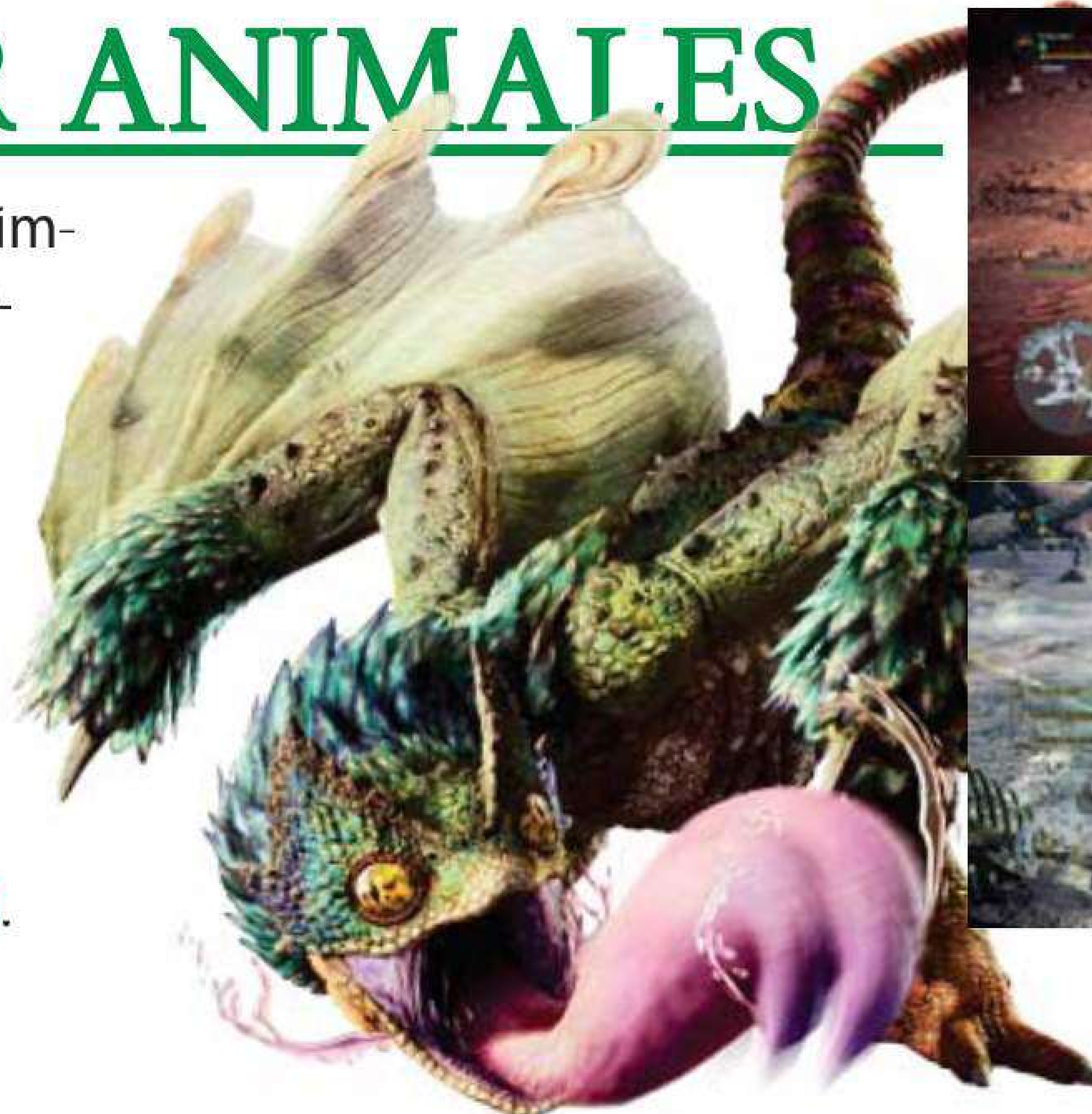
Según vayas aumentado el nivel de investigación de un monstruo podrás ver su localización exacta en el mapa sin tener que buscas rastros, dónde tiene pensado huir tras sufrir cierta cantidad de daño, qué objetos tiene como botín y la ya mencionada calavera encima del icono del minimapa cuando le quede poca vida.

Si juegas en cooperativo cada jugador tendrá que examinar el rastro del enemigo si quiere avanzar en la investigación. Los puntos que se consiguen durante el combate los lograrán todos los jugadores de la partida por muy lejos que estén.

Tendrás que investigar al máximo a los treinta monstruos que hay en el juego para conseguir el **Trofeo Doctorado en monstruos**.

CAPTURAR ANIMALES

Para capturar a los animales simplemente tendrás que equiparte la red que tendrás disponible desde el comienzo del juego y lanzarla hacia ellos 11. Este método de captura sirve tanto para animales terrestres como acuáticos, aunque a los peces también podrás pescarlos haciendo uso de la caña 12.







CAMPAMENTOS

Repartidos en ciertas localizaciones de cada una de las cinco regiones con enemigos que hay en el juego podremos encontrar unos campamentos. Estos campamentos se utilizan como punto de inicio cada vez que queramos viajar a una región y también podrás usar el viaje rápido en cualquier momento, siempre y cuando no estés en combate ⓭.

Para desbloquear un campamento solo debes ir a la zona indicada para que se desbloquee una misión secundaria. En estas misiones tendrás que entregar un objeto o en el Centro de recursos de Astera y al hacerlo se desbloqueará el campamento correspondiente ⓮.

Cuando hayas montado cinco campamentos conseguirás el **Trofeo Colono del Nuevo Mundo**. Esta es la localización de cada uno de los campamentos en las diferentes regiones.

BOSQUE PRIMIGENIO

Zona 1	Automático durante la historia.
Zona 8	En el lugar más al noreste de la zona.
Zona 11	Automático durante la historia.
Zona 17	Asciende por el interior del gran árbol y avanza por las ramas de la copa.

YERMO DE AGUJAS

Zona 1	Automático durante la historia.
Zona 6	En la cueva que está más al sur de la zona.
Zona 11	Automático durante la historia.
Zona 15	En la parte norte de la zona ocho verás un acceso a una cueva en la que está la zona donde montar el campamento.

VALLE PUTREFACTO

Zona 1	Automático durante la historia.
Zona 11	En la zona más amplia del segundo nivel.

ALTIPLANOS CORALINOS

Zona 1	Automático durante la historia.
Zona 10	Sitúate en la cuesta que está más al este y avanza pegado a la montaña hasta ver la entrada a una cueva.

LECHO DE LOS ANCIANOS

Zona 1	Automático durante la historia.
Zona 8	Ve a la zona 3 y desciende por la cuesta del este, cuando saltes a la zona inferior mira hacia la izquierda para ver la entrada a una cueva.
Zona 16	Ve a la zona 14 y avanza por el pequeño túnel que está en la pared del suroeste.

»





» LAS MEJORES ARMAS

La elección de un buen equipamiento es algo muy importante. Si quieres probar todos los tipos de armas que hay sin tener que preocuparte en gastar materiales es recomendable que primero juegues en la arena de Astera hasta encontrar el arma que más se adapta a tu forma de jugar 15.

Si eres nuevo en *Monster Hunter* nuestra recomendación es que te centres en aprender a usar Gran espada, Espada y escudo o bien Martillo. Si ya estás experimentado y controlas el sistema de combos puedes usar Lanza, Hacha espada, Espada larga, Espadas dobles y Hacha cargada.

Las armas a distancias, aparte de ser buenas, también son de las mejores armas para romper partes del enemigo gracias a que sus disparos irán exactamente donde apuntes. El problema es que te hará falta munición concreta por lo que tendrás que gastar tiempo y dinero para conseguirla.
Si lo que quieres es un arma que no dependa de complicados combos y que tenga una alta probabilidad de hacerte subir a lomos de un monstruo debes elegir el Martillo. Con solo el botón R2 podrás crear estragos a base de ataques giratorios consecutivos.

Para elegir un arma también tendrás que tener en cuenta su elemento base (fuego, agua, rayo, hielo y draco) porque algunos monstruos son más débiles o resistentes a un tipo de daño u otro. Aun así no pierdas tiempo intentando tener un arma de cada tipo porque la diferencia de daño tampoco será muy significativa. Los monstruos más duros del juego son de tipo draco, por lo que es recomendable que tu arma sea de este tipo 16.

LAS MEJORES ARMADURAS

Antes de comenzar a gastar materiales en la fabricación de armaduras tendrás que tener en cuenta qué arma vas a usar, porque cada pieza de armadura otorga habilidades centradas en un arma o en un estilo de juego completamente diferentes 17.

Una armadura con mucha defensa y resistencias elementales también será vital en algunos combates, pero de poco valdrá una armadura que aumente mucho nuestra defensa si su habilidad nos aumenta el daño con armas no concuerda con el arma que vamos a usar.

Tras completar la historia se desbloqueará el modo Alto Rango y con ello, nuevas armaduras que tendrán huecos en los que introducir los adornos que conseguiremos como botín de forma aleatoria. Estos adornos tienen la propiedad de añadir nuevas habilidades













o aumentar el nivel de alguna habilidad que tenga de forma predefinida la armadura en cuestión. Podremos introducir y quitar adornos todas las veces que queramos sin coste alguno desde el baúl.

A continuación encontrareis una combinación de sets válidos para varios tipos de juego.

Martillo/Ataque en salto/ Más daño en puntos débiles

Este set se basa en causar un enorme daño a los monstruos a base de imparables ataques en salto. Además los ataques en puntos débiles causarán más daño de lo normal 18.

- **Arma:** Raiz Caótica.
- **Casco:** Yelmo de Nergigante Alfa.
- **Cota:** Cota de Nergigante Alfa.
- **Brazales:** Brazales Nergigante Alfa.
- **Faja:** Faja Nergigante Alfa.
- **Grebas:** Grebas de Rathalos Alfa.
- **Cigua:** Cigua provecho 1.

Gran espada, Katana o armas a distancia/Rompe-partes

Este set es el más indicado si lo que queremos es romperle partes concretas a algún enemigo para quedarnos con algún miembro.

- **Casco:** Yelmo de Vaal Hazak Alfa.
- **Cota:** Cota de Uragaan.
- **Faja:** Faja de Uragaan Alfa.
- **Cigua:** Cigua troceo 1.

Cualquier arma a distancia/ Mayor daño con armas a distancia/Rompe-partes

El mejor set para aquellos que quieran jugar con armas a distancia y causar el mayor daño posible y de paso romper las partes de los monstruos para hacerlos menos agresivos 19.

- **Casco:** Rey dragón Alfa.
- **Cota:** Cota de Uragaan Alfa.
- **Brazales:** Anja Alfa.
- **Faja:** Espina de Xeno'jiiva Alfa.
- **Grebas:** Espolón de Xeno'jiiva Alfa.
- **Cigua:** Cigua troceo 1.

OBJETOS DE PODER Y ARMADURA

Aparte del arma y la armadura que hayas decidido llevar hay cuatro objetos muy importantes a tener en cuenta: Amuleto de poder, Garra de poder, Amuleto armadura y Garra armadura. El simple hecho de llevar estos objetos en tu inventario te otorgará un aumento de daño y de armadura sin importar el arma o armadura que uses 20.

El Amuleto del poder y el Amuleto armadura se compran por 36.000 y 24.000 zenis respectivamente en la tienda de Astera. Una vez que los tengas entra en el sistema de creación de objetos del baúl, sección Curación/apoyo y crea la Garra de poder y la Garra armadura usando una Garra de Bazelgeuse en cada cada caso. Una vez que hayas creado las garras vuelve a comprar un amuleto de cada tipo en la tienda y deja los cuatro objetos en tu inventario. Con ello conseguirás 78 puntos de ataque y 30 de armadura. »

» ESTABLECIMIENTOS DE ASTERA

CENTRO DE RECURSOS

El Centro de recursos se encuentra en Astera. Cerca de la entrada verás un grupo de tres personas con las que podrás hablar para iniciar submisiones, investigaciones y misiones de entrega 21.

- **Submisiones:** en estas misiones aceptarás encargos de todo tipo que podrás completar para conseguir Puntos de investigación. Asegúrate siempre de llevar activadas seis submisiones según donde vayas a hacer misiones para sacarle un gran provecho a cada misión. Las submisiones de tipo esencial están repartidas por todos los mapas del juego, vendrán indicadas con un símbolo de admiración de color amarillo y sólo debes hablar con la persona correspondiente para que quede activada. Finalmente, las submisiones de tipo limitadas están disponibles durante un tiempo determinado. En ellas tendrás que completar varios retos más difíciles de lo normal. Cada reto tiene su propia recompensa, y si llegas a completarlos todos recibirás una aún mejor.
- **Investigaciones:** son un tipo de misión en las que tendrás que acabar o capturar a uno o más monstruos bajo unas reglas de tiempo y muertes determinadas. Dependiendo de la dificultad de la misión se conseguirán más o menos objetos como recompensa, también hay que tener en cuenta la calidad del objeto en cuestión dependiendo del color que tenga indicado. Podemos aceptar cincuenta de estas misiones y en la lista puede haber un total de doscientas cincuenta. Si no nos interesa ninguna, podemos eliminarlas y esperar a que aparezcan nuevas 22.
- **Entregas:** al igual que con las submisiones esenciales, para desbloquear estas misiones tendremos que hablar con las personas que tengan una admiración de color amarillo en el mapa y entregar los objetos que nos piden. Gracias a estas misiones podremos desbloquear nuevos campamentos o mejoras para los diferentes recursos del asentamiento.

FORJA

La forja se encuentra en Astera desde el principio del juego y sirve para crear armas, armaduras y ciguas. También podrás crear armas y armaduras para tu camarada. Para crear cualquier tipo de elemento te harán falta partes de monstruos que conseguirás de forma aleatoria cuando les derrotes y también algunos materiales que encontrarás repartidos en las cinco regiones en las que habitan monstruos. Todo lo que hagas en la forja requerirá cierta cantidad de zenis 23. **Una vez que hayas creado las armas y armaduras** podrás mejorarlas, pero ten en cuenta que cada equipamiento tiene su propio método.

- **Mejora de armas:** para mejorar las armas también te harán falta partes de monstruos y materiales. Primero compra un arma básica del tipo que te guste y después revisa cuál


21


22


23

es su árbol de evolución para ver en que armas puedes transformarlas, según quieras más daño o que sea de un tipo de elemento concreto. Ten en cuenta que una vez que mejores tu arma podrás volver a una versión anterior para recuperar los materiales usados (los zenis no) en caso de que no te haya gustado. Cuando un arma alcanza su evolución máxima no podrá volver a una versión anterior.

- **Mejora de armaduras:** para mejorar las armaduras te harán falta Esferas de armaduras que se consiguen de forma aleatoria al derrotar enemigos y también al completar misiones para el Centro de recursos. Existen esferas de cuatro tipos diferentes. Según la calidad de la armadura tendrás que usar una u otra. Cada esfera le otorga cierta cantidad de experiencia a la armadura y cada vez que suba de nivel conseguirás un aumento en su defensa. Todas las piezas de armadura tienen un nivel máximo y el proceso de mejorarlas no es reversible por lo que habrá que valorar si merece la pena aumentar su nivel o crear una nueva armadura.

En los menús de la forja podremos elegir el equipo deseado y en caso de que vayamos consiguiendo objetos que sean importantes para la creación de ese equipo recibiremos un aviso en pantalla, de esta forma no tendremos que ir a la forja a comprobar si podemos crear un equipamiento. En total podemos tener seis equipos deseados a la vez 24.

LABORATORIO BOTÁNICO

El Laboratorio botánico de Astera estará disponible tras avanzar en la historia. En este laboratorio podrás plantar ciertos ingredientes y recursos para que cada cierto número de misiones puedas recogerlos sin coste alguno 25.

Según vayas completando misiones y encargos para el Centro de recursos se desbloquearán nuevos ingredientes y recursos, podrás plantar más objetos y también aumentará el tamaño máximo del baúl.

Mediante este laboratorio podrás llegar a conseguir de forma rápida los ingredientes necesarios para crear Megapociones, Pociones máximas, Cápsulas flash y algunos elementos básicos que te ayudarán en la historia.

Ten en cuenta que cada ingrediente requiere una cantidad de misiones completas para que aparezca en el baúl. Del mismo modo cada ingrediente también genera una cantidad mayor o inferior dependiendo del número de misiones que requiera. »









»
MAXIFUSIONADOR

El Maxifusionador de Astera estará disponible tras avanzar en la historia. En este establecimiento podrás crear objetos y adornos mediante la fusión de ciertos elementos. Deberás pagar con Puntos de investigación 26.

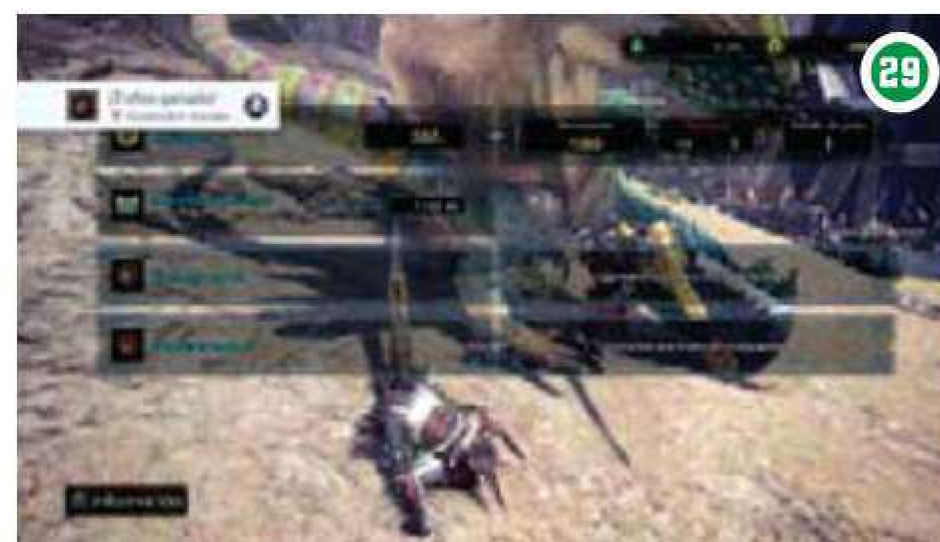
Cada elemento que quieras crear en el Maxifusionador requerirá cierta cantidad de puntos de fusión y cada elemento fusionador que uses otorgará cierta cantidad de puntos de fusión según su calidad. Si por ejemplo quieres crear una Megapoción que vale diez puntos de fusión, tendrás que usar cuatro de Hierro porque cada una otorga tres puntos de fusión. Tras alcanzar la cifra de puntos de fusión requerida tendrás que hacer un pago de Puntos de investigación, en este caso serían veinte.

CANTINA

La cantina está en la zona superior del mercadillo de Astera. En ella podrás comprar o cocinar platos que te otorgarán diferentes habilidades según los ingredientes usados. Que se activen o no las habilidades del plato al iniciar la siguiente misión es cuestión de suerte. En caso de que se activen durarán hasta que fallezcas por primera vez 27.

Para poder cocinar los platos a tu gusto tendrás que usar los ingredientes que se consiguen al capturar animales terrestres o acuáticos. Cuando alcances el Rango alto en la historia comenzarán a aparecer los enemigos Gajalaka, si acabas con ellos también conseguirás ingredientes especiales.





ARENA

La arena está en el barco de la zona superior de Astera. En este escenario podrás enfrentarte a ciertos enemigos usando personajes predefinidos por el propio juego, en un intento de derrotarlos lo más rápido que puedas. Podrás participar en los combates de la arena con un grupo máximo de dos jugadores 28.

Al completar estos combates conseguirás objetos únicos que podrás usar para canjearlos por objetos en la forja y en el maxifusionador.
Al superar el primer combate conseguirás el **Trofeo Gladiador novato** y cuando superes cincuenta combates conseguirás el **Trofeo Hacia la cima**. ¡Dos trofeos menos! 29

COMPAÑEROS DE VIAJE

La vida de un cazador de monstruos puede ser muy dura, pero lo será menos si nos apoyamos en unos camaradas que nos echarán una mano en nuestras cacerías o bien a la búsqueda de los materiales que necesitemos. Estos son los distintos tipos de ayudantes a los que podemos optar.



GRIMALKYNES

Los Grimalkynes son la hermandad felina que ayudan a los cazadores de monstruos durante sus expediciones. En cada región hay un grupo de Grimalkynes diferentes y cada uno tendrá su propio nivel. Para que suban de nivel simplemente tendrás que hablar con ellos y derrotar a los monstruos. Tanto si sobreviven como si no a la misión que hayamos completado, conseguirán puntos de experiencia en la pantalla de puntuación de la misión. Así que reclútalos sin miedo. 30

Una vez que llegues al Yermo de Agujas ve a la zona ocho y déjate caer por el agujero que verás en el suelo para llegar a una cueva de la zona quince. Aquí encontrarás a un solitario Grimalkyne que te pedirá que encuentres a sus compañeros en una misión secundaria. Tras hablar con este simpático felino abre el mapa y localiza los iconos de los Grimalkynes que encontrarás repartidos por el mapa. Cuando los localices acércate a ellos sin que te vean y usa la red para capturarlos. Cuando los hayas capturado a todos vuelve a hablar con el Grimalkyne para completar la misión.

Tras completar la misión anterior podrás hablar con ellos en el resto de regiones para que se unan a tu grupo y te ayuden a derrotar monstruos. Según la región, verás que la localización suele ser fija o variable, pero en cualquiera de los casos el indicador siempre aparecerá en el mapa.



BUSCATRUFOS

Los Buscatrufos están en la Base de investigación. Simplemente hablando con la dependienda del negocio podrás mandar a un escuadrón de este tipo de ayudantes a una región concreta para que recojan suministros y acaben con monstruos para conseguir sus partes. Son realmente útiles 31.

Cuando hables con la dependienta primero tendrás que valorar el nivel de cada grupo de Buscatrufos para saber lo eficientes que serán para completar la misión que vayas a encomendarles. Una vez que hayas elegido un grupo, revisa las regiones a las que los puedes mandar para que vayan en busca de los objetos que te interesen conseguir según aparezcan listados. Son un recurso de lo más útil si sabes emplearlos con sabiduria. »

» **Para enviar a un grupo de Buscatrufos** tendrás que pagar con Puntos de investigación y además el botín puede variar demasiado por lo que tendrás que valorar si de verdad necesitas enviarlos o puedes ir tú mismo a por los objetos.

Estos camaradas felinos aparecerán de forma aleatoria en ciertos puntos del mapa y si hablas con ellos se unirán a tu grupo y te ayudarán hasta que se queden sin vida o te vayas a otra región. Básicamente funcionan de la misma forma que los Grimalkynes.

Si consigues encontrar a uno de los Buscatrufos en alguna región conseguirás el **Trofeo Amigos en todas partes**.



CAPITÁN ARGOSY

El capitán Argosy estará disponible en Astera tras completar la última de las misiones principales de la historia. Hay cierta probabilidad de que aparezca de forma aleatoria cada vez que completes una misión y vuelvas a Astera (32).

Al hablar con él podrás pedirle que vaya en busca de ciertos objetos para que los traiga la próxima vez que vuelva a Astera. Cuando vuelva, habla con él para ver la mercancía que trae y, si te interesa, cómprale todo lo que quieras a cambio de Puntos de investigación.



CAMARADA FELYNE

El Camarada Felyne será tu compañero a lo largo de toda la aventura. Este felino luchará a tu lado contra los monstruos a los que te enfrentes. Además el mismo te curará cuando lo vea oportuno si es que no se lo pides tú mismo (33).

Al igual que tú personaje, el felino también aumentará de nivel según vayas completando misiones, aunque él nunca tendrá el nivel capado. Según vaya aumentado de nivel conseguirá más daño, defensa y salud.

También podrás crear equipamiento para él en la forja. Para ello, te harán falta materiales que también podrías usar para crear equipo para ti, por lo que tendrás que valorar qué hacer.



CORONAS DE TAMAÑO

Tan importante como tumbar a sus presas para un cazador es el reconocimiento tras doblegar a sus mejores presas. Y en *Monster Hunter World* esto se plasma en estas Coronas.

L**as minicoronas y supercoronas de tamaño** son una especie de condecoración que conseguirás cuando derrotes a cada uno de los monstruos del juego si cumplen el criterio de tamaño que explicamos a continuación.

Que un monstruo aparezca con un tamaño u otro es totalmente aleatorio, y además si es del tamaño que buscas no lo sabrás hasta que no llegues a la pantalla de puntuación. En esta pantalla aparecerá el tamaño del monstruo que hayas derrotado y si junto al tamaño aparece una corona es que habrás derrotado al correcto (34).

La única forma de saber si un monstruo es más grande o más pequeño de lo normal es que tú mismo te compares con él cuando estés luchando. Así por lo menos te ahorrarás algún que otro combate si es que buscas un tamaño concreto.

Si revisas tu Bestiario de bolsillo podrás comprobar el tamaño mínimo y máximo de cada monstruo que hayas abatido y si tienes su corona.

Estos son los tipos de coronas que puedes llegar a conseguir:

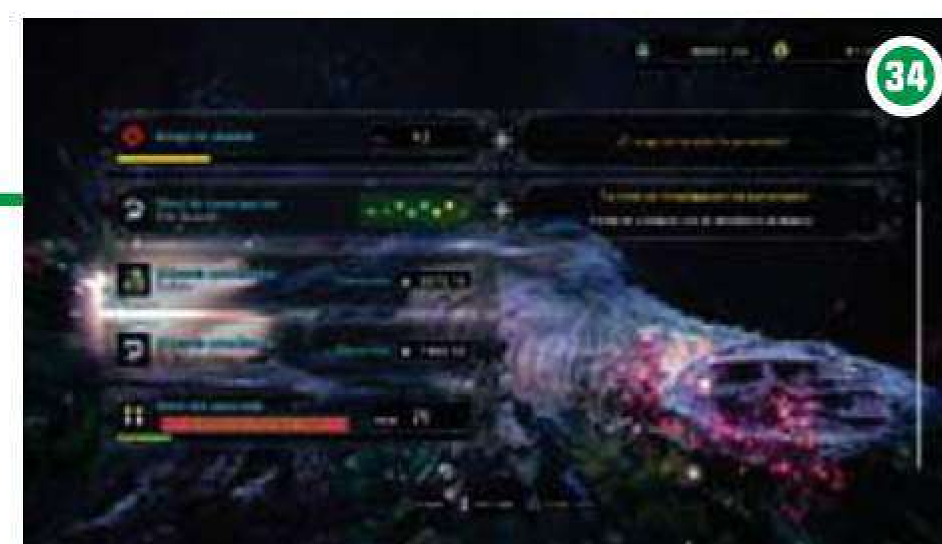
- **Minicoronas y supercoronas:** se consiguen al capturar o derrotar enemigos que sean un 15% más pequeños o más grandes de lo normal.
- **Minicoronas y supercoronas de oro:** Se consiguen al capturar o derrotar enemigos que sean un 25% más pequeños o más grandes de lo normal.
- **Dos de los trofeos de *Monster Hunter World*** requieren que consigas minicoronas y supercoronas de oro de cada uno de los treinta enemigos que hay en el juego. Llegar a conseguir estos trofeos requerirán cientos de horas de juego dependiendo de la suerte que tengas al derrotar monstruos.

Nuestra recomendación a la hora de intentar conseguir las coronas de los monstruos es que lo hagas en misiones de tipo investigación o expedición. Cualquier otro tipo de misión suele tener el tamaño de los enemigos predefinidos, y por lo tanto no podrías conseguirlas en esos casos.

RECOMPENSAS DIARIAS

Cada día a las 20:00 hora española, se le entregará a cada jugador un objeto aleatorio y un cupón. Estos cupones duplican los zenis que se consiguen al terminar la misión a cambio de recibir un peor botín (35).

Para usarlos simplemente tendrás que seleccionar cualquier misión y elegir un cupón antes de elegir en qué campamento quieres aparecer antes de entrar en acción. Asegúrate de usarlos en misiones en las que no vayas a morir para que te sea rentable usarlo. Solo se pueden llegar a tener hasta cinco cupones sin usar.





»

» MATERIALES DE FABRICACIÓN

Aunque parezca contradictorio, ser recolector te ayudará a ser un mejor cazador. Aquí te detallamos dónde encontrar los distintos materiales.



Los puntos de recolección siempre tienen la misma localización, y además cada vez que extraigas un material de cualquier punto de recolección quedará marcada en el mapa.

Una vez que extraigas un material solo tendrás que esperar aproximadamente unos cinco o seis minutos (depende del material y de las condiciones de la zona) para que vuelva a estar disponible. No tendrás ni siquiera que alejarte para que vuelva a aparecer el recurso.

Cuando recojas un material verás que el icono del mapa se vuelve oscuro y según vayan pasando los minutos se irá rellenando de color. De este modo sabrás si un material está disponible de nuevo.

Si vas a ir en busca de materiales para fabricar elementos ten en cuenta que algunas piezas de armadura y comidas te otorgan habilidades con las que conseguirás más materiales de cada punto de extracción.

BOSQUE PRIMIGENIO

Insectos	Lichibicho, Luminsecto.
Vegetación	Baya aguja, Helechoflor, Hierba, Hierba de fuego, Hiedra, Flor de sol, Nuez pegajosa, Miel, Seta azul, Sombrero de seta gourmet, Seta exquisita, Telaraña.
Minerales	Cristal de Dracovena, Dragonita, Hierro, Machalita, Novacristal, Solitrabita.
Restos óseos	Hueso antiguo, Hueso escogido, Hueso monstruo pequeño.

YERMO DE AGUJAS

Insectos	Bicho amargo, Bicho divino, Insecto goloso, Lichibicho.
Vegetación	Baya adherente, Baya aguja, Cactus bola, Cactus joya, Durípero, Flamanuez, Hierba, Hierba antídoto, Hierba de fuego, Hierba somnífero, Mandrágora, Nitroseta, Nuez Dragoniana, Nuez pegajosa, Rajabaya, Roquípero, Semilla de poder.
Minerales	Carbalita, Cristal de Dracovena, Cristal de tierra, Cristal reluciente, Dragonita, Machalita, Solitrabita.
Restos óseos	Hueso escogido, Hueso fósil, Hueso monstruo pequeño, Reliquia de dracohueso.

VALLE PUTREFACTO

Insectos	Bicho amargo, Luminsecto.
Vegetación	Baya antidragón, Curibaya, Fruto elíseo, Fruto impuro, Fruto subterráneo, Helechoflor, Hierba de fuego, Hierba somnífera, Hongo, Mancha del diablo, Miel, Nitroseta, Nuez pegajosa, Rajabaya, Semilla de poder, Seta azul, Seta excitante, Telaraña.
Minerales	Carbalita, Cristal de dracovena, Cristal reluciente, Dragonita, Fósil legendario, Fósil olvidado, Hierro, Novacristal, Solitrabita.
Restos óseos	Hueso deforme, Hueso escogido, Hueso recio, Reliquia de dracohueso.

ALTIPLANOS CORALINOS

Insectos	Bicho amargo, Electrobicho, Lichibicho, Luminsecto.
Vegetación	Abulón selecto, Baya adherente, Baya aguja, Curibaya, Hierba, Hierba de nieve, Hierba somnífera, Hongo, Miel, Semilla armadura, Seta azul, Superabulón 36.
Minerales	Carbalita, Cristal de coral, Cristal de dracovena, Cristal reluciente, Novacristal, Oceanita, Perla de luz, Perla inocente, Perla profunda, Solitrabita.
Restos óseos	Hueso de coral, Hueso escogido, Hueso recio.

LECHO DE LOS ANCIANOS

Insectos	Bicho amargo, Electrobicho, Lichibicho.
Vegetación	Ardenuez, Baya adherente, Baya aguja, Curibaya, Flamanuez, Fresquiñón, Hierba, Hierba antídoto, Hierba de nieve, Hierba somnífera, Hongo, Miel, Rajabaya, Semilla armadura, Seta azul, Semilla de poder, Telaraña.
Minerales	Ámbar antiguo, Ámbar dracovena, Ámbar de gaia, Berilio abisal, Berilio azul, Berilio real, Carbalita, Dragonita, Fucium, Novacristal 37.
Restos óseos	Cráneo desconocido, Hueso escogido, Reliquia de dracohueso.

»





BESTIARIO

Después de recomendaros el mejor equipo, ahora toca hablar de los monstruos. En esta sección os contamos dónde encontrar a las diferentes criaturas y los mejores consejos para cazarlas o capturarlas (si es que esto último es posible).



GRAN JARGAS

Exclusivo del Bosque Primigenio. Este lagarto será el primer monstruo grande al que te enfrentarás durante la historia.

A diferencia de otros monstruos no tiene ningún ataque especial, pero lo compensa con una gran velocidad de carrera. Cuando se encuentra en peligro suele huir a zonas en las que hay enemigos débiles a los que pueda comerse para recuperar fuerzas. Si esto llega a pasar verás que su estómago se hincha y por lo tanto su velocidad de ataque y carrera se verá reducida.

Usa armas de elemento fuego y centra tus ataques en la cabeza, el estómago o las patas para causarle un mayor daño.



KULU-YA-KU

Aparece en el Bosque Primigenio y en el Yermo de Agujas. Una especie de wyvern pájaro con unas desarrolladas extremidades que usan para atacar.

Este monstruo suele robar los huevos de los nidos que haya por la zona y suele llevarlos hasta su nido para comérselos. Si le atacas cuando lleve un huevo entre sus garras lo usará a modo de escudo y tus ataques rebotarán. Suele atacar realizando largos saltos hacia tu posición y también tiende a golpear con sus garras o usando el huevo.

Usa armas de elemento agua y centra tus ataques en la cabeza para causarle un mayor daño.



PUKEI-PUKEI

Aparece en el Bosque Primigenio y en el Yermo de Agujas. Un wyvern volador conocido por las toxinas venenosas de su cuerpo.
Aunque posee alas apenas podrá levantarse un par de metros sobre el suelo, la mayoría de las veces lo hace solo para huir o para buscar algún fruto con el que recuperar vida. Tiene varios ataques en los que lanza veneno hacia tu posición. También suele embestir a sus presas desde largas distancias.
Usa armas de elemento rayo y centra tus ataques en la cola para cercenarla, y si no en su cabeza.



BARROTH

Exclusivo del Yermo de Agujas. Suele rondar por todo el mapa pero cuando está en peligro huye a las zonas cuatro, nueve y once.
No tiene ningún ataque especial pero suele huir a zonas con barro para cubrir su piel con barro, mientras esté cubierto de barro recibirá menos daño. También suele sacudirse con la intención de llenar de barro la zona para frenar el avance de los cazadores.

Usa armas de elemento agua y centra tus ataques en la cola para cercenarla, y si no en su cabeza para hacerle caer al suelo y poder atacar en la cabeza con facilidad.

JYURATODUS



Exclusivo del Yermo de Agujas. Siempre aparece primero en la zona once, también se mueve por las aguas de la zona cuatro y nueve.
Un gran wyvern nadador que utiliza el barro para atrapar a sus presas. Suele tener medio cuerpo enterrado bajo el agua por lo que tendrás que atacarle todo lo que puedas en el lomo para hacer que salga a la superficie y quede aturdido.
Usa armas de elemento agua o rayo y centra tus ataques en la cola para cercenarla. Si está en la superficie ataca en la cabeza para causarle un gran daño.



TOBI-KADACHI

Exclusivo del Bosque Primigenio. Suele rondar por la parte boscosa del norte.
Este wyvern de grandes colmillos puede planear para viajar más rápidamente entre zonas, »

» para huir y para realizar ciertos ataques en los que se lanza en picado hacia tu posición. Tiene la piel cubierta de electricidad por lo que tendrás que tener mucho cuidado al acercarte para no quedar paralizado. Es un monstruo muy rápido y no suele estar quieto demasiado tiempo, si quieres tranquilizarle deberás cegarle con Cápsulas flash.

Usa armas de elemento agua y centra tus ataques directamente en la cabeza. Las partes de su cuerpo solo pueden ser rotas si usas un arma robusta.

TZITZI-YA-KU



Exclusivo de los Altiplanos Coralinos. Suele rondar por la parte sureste de la región.

Esta especie de velociraptor posee la habilidad de desplegar una membrana que tras tres impulsos cegará a todos los cazadores que estén por delante. Si ves que lo despliega corre hacia él y asegúrate de estar por detrás de su cabeza para asestarle un par de combos mientras realiza el ataque.

Es uno de los monstruos más débiles del juego. Si te da problemas usa armas de tipo rayo o hielo y centra tus ataques directamente en la cabeza.

PAOLUMU



Exclusivo de los Altiplanos Coralinos. Suele aparecer en la zona cuatro, pero como posee alas es posible que esté en cualquier zona de la sección norte.

Es capaz de flotar en el aire gracias a los sacos de aire que tiene en su cuerpo mientras ataca con su durísima cola. Si ves que inhala aire atácale todo lo que puedas para obligarle a que lo expulse, de esta forma será más dócil.

Usa armas de elemento fuego y centra tus ataques en la cabeza y el pecho.



GRAN GIRROS

Exclusivo del Valle Putrefacto. Suele patrullar por las zonas de gas venenoso que están en la zona inferior de la región.

Este enorme cánido suele estar acompañado de varios Girros más pequeños, por lo que tendrás que estar preparado para acabar con ellos. Todos los ataques de estos monstruos tienen cierta probabilidad de dejarte paralizado por lo que debes tener mucho cuidado.

Usa armas de elemento agua y centra tus ataques en sus colmillos, si se los llegas a destrozar su agente paralizante será menos efectivo.

RADOBAAN



Exclusivo del Valle Putrefacto. Solo aparece en la zona superior, suele rondar por las

zonas que están llenas de restos óseos.
Esta especie de Barroth de gigantesco tamaño tiene el cuerpo recubierto de afilados huesos que usa a modo de armadura. Suele enrollarse en forma de bola para desplazarse y también con la intención de arrollarte. Si le atacas cuando esté rodando conseguirás desequilibrarlo y caerá al suelo aturdido.
Si consigues destrozarle la armadura intentará huir a otra zona en la que haya restos para hundirse entre ellos. Cuando vuelva a la superficie volverá a tener a tener la armadura de huesos.
Usa armas de elemento draco y ataca sin parar a lo largo de todo su cuerpo para destrozarle los huesos. Sus partes más débiles son las patas y el cráneo.



LEGIANA

Exclusivo de los Altiplanos Coralinos. No tiene una posición fija de inicio.
Es el mayor depredador de la región. Caza a sus presas a base de ráfagas de viento helado que tienen una gran área de daño. Si te alcanza la ráfaga perderás la estamina mucho más rápido de lo normal. Si pisas el suelo que quedará helado también sufrirás el efecto, así que ten mucho cuidado.
Usa armas de elemento rayo o fuego y ataca sin parar en su cola para rompérsela si usas un arma contundente. También puedes romperle las alas para que tenga menos posibilidad de huir.



ANJANATH

Aparece en el Bosque Primigenio y en el Yermo de Agujas. Una especie de tiranosaurio rex que marca el primer escalón de dificultad del juego. Este poderoso monstruo tiene una gran velocidad de ataque y movimiento, además cuando entra en modo furia usará unos devastadores ataques de fuego.
Usa armas de elemento agua y centra tus ataques en la cola para cercenarla. También puedes atacar en la garganta del Anjanath. De esta forma podrás dominarlo con facilidad y evitarás que use sus ataques de fuego.

ODOGARON

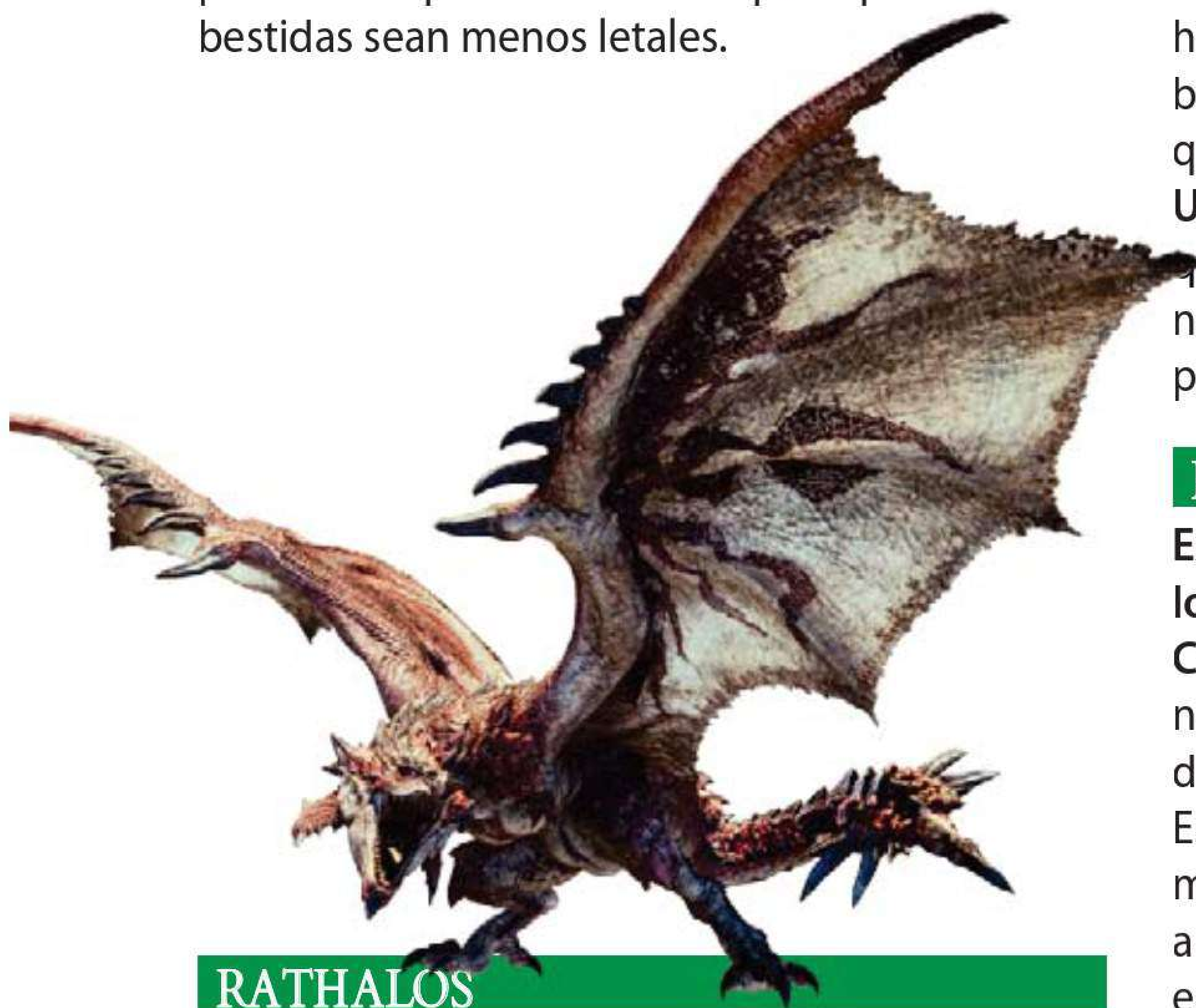


Aparece en los Altiplanos Coralinos y en el Valle Putrefacto. Es muy parecido a Tobi-Kadachi pero con la diferencia de que sus ataques pueden causar hemorragias. En caso de sufrirla quédate quieto y agáchate durante unos segundos hasta que se pase el efecto.
Usa armas de elemento hielo y ataca sin parar hasta que se canse para que esté quieto. Puedes romperle las patas y el cráneo y cercenarle la cola. »



DIABLOS

Exclusivo del Yermo de Agujas. Suele aparecer en la cueva que está bajo la zona quince.
Suele atacar con poderosas embestidas. Si consigues que se choque contra algunas paredes y columnas se quedará aturdido y podrás atacarle sin parar. También tiene un ataque en el que cava un agujero para luego aparecer bajo las presas de sus enemigos.
Usa armas de elemento hielo y córtale la cola para que sea mucho menos peligroso. También puedes romperle los cuernos para que sus embestidas sean menos letales.



RATHALOS

Exclusivo del Bosque Primigenio. Conocido como el "rey de los cielos", es exactamente igual que la Rathian por lo que debes usar la misma táctica para derrotarle.



RATHIAN

Aparece en el Bosque Primigenio y en el Yermo de Agujas. Son Wyverns conocidas como las "reinas de la tierra".
Si vas a luchar contra ellas asegúrate de llevar Antídotos en el inventario, porque tanto su cola como sus poderosas patas con capaces de envenenarte con el mínimo roce. También es recomendable usar equipamiento que aumente la resistencia al fuego para paliar sus llamaradas
Si vas a sus nidos con la intención de robarle los huevos aparecerá rápidamente en la zona. Es un buen método de ahorrarte la necesidad de tener que ir en su búsqueda.
Usa armas de elemento draco y centra tus ataques en la cola para cercenarla. En caso de no tener armas de corte procura atacar en sus patas para hacerle caer y machácale la cabeza.

KIRIN



Exclusivo de los Altiplanos Coralinos. No tiene una posición fija de inicio.
Es el monstruo más letal junto a Legiana. Esta especie de unicornio eléctrico posee una gran gama de ataques eléctricos con los que causa un gran daño y además puede llegar a dejar paralizado. Procura no estar demasia-

do cuerpo a cuerpo porque puede generar rayos a su alrededor. También tendrás que estar muy atento a los destellos y a la electricidad estática que aparecerá en la zona antes de cada ataque para saber dónde no debes situarte.
Usa armas de elemento fuego y céntrate en atacarle en la cabeza. No tiene ninguna parte que se pueda llegar a destrozar o cortar pero si podrás montarte en el para hacerle caer al suelo.
Este monstruo no puede ser capturado y además es inmune a las Cápsulas flash.



ZORAH MAGDAROS

El primero de los jefes finales a los que te enfrentarás a lo largo de la historia. En los dos combates que tendrás que completar deberás usar armas de asedio para derrotarle.
Este monstruo no puede ser capturado.



DODOGAMA

Exclusivo del Lecho de los Ancianos. Normalmente suele aparecer en la zona ocho, en la zona más amplia.
Es parecido al Gran Jagras pero este es capaz de lanzar fuego por la boca. Puede lanzar una gran bola hacia tu posición o varias en forma de arco hacia donde esté mirando. Ambas son muy dañinas por lo que hay que tener mucho cuidado.
Usa armas de elemento rayo y córtale la cola o rómpele el cráneo para que sea menos peligroso.



URAGAAN

Exclusivo del Lecho de los Ancianos. Suele patrullar por toda la cueva de la zona sur y la cuesta de la zona dos.
Este monstruo es prácticamente igual al Radobaan, con la diferencia de que no tiene huesos alrededor de su cuerpo pero si tiene escamas explosivas en la parte inferior de su cuerpo como el Bazelgeuse. Cuando comience a rodar tendrás que calcular su trayectoria y tener mucho cuidado con el rastro de escamas explosivas que irá dejando.
Usa armas de elemento agua y córtale la cola o rómpele el cráneo para que sea más dócil.

LAVASIOTH



Exclusivo del Lecho de los Ancianos. Suele patrullar las cuevas con lava de las zonas diez, once y doce.
Este monstruo es

» **prácticamente igual al Jyuratodus** solo que tiene el cuerpo recubierto de lava. La táctica para derrotarle es prácticamente igual aunque es recomendable llevar equipo de fuego y sobre todo botellas de Bebida fría para no sufrir daño constante por el calor que hay en la zona. Usa armas de elemento agua e intenta atacar a las patas para derribarlo. Si ves que huye intenta pararlo o volverá a proteger su cuerpo con lava.



RATHIAN ROSA

Aparece en el Yermo de Agujas y en los Altiplanos Coralinos. Es una subespecie de Rathian pero con escamas de color rosa brillante. Son exactamente iguales que las Rathian pero más agresivas y dañinas. Debes usar la misma táctica que con las Rathian para derrotarle.

RATHALOS CELESTE



Aparece en el Bosque Primigenio y en el Lecho de los Ancianos. Es una subespecie de Rathian pero con escamas de color azulado. Son exactamente iguales que las Rathian pero más agresivas y dañinas. Debes usar la misma táctica que con las Rathian para derrotarle.

BAZELGEUSE



Aparece en las cinco regiones. Es un monstruo muy agresivo por lo que es normal que aparezca de forma aleatoria mientras te enfrentas a otros monstruos. **Este enorme wyvern volador** tiene toda la parte inferior de su cuerpo cubierto de escamas explosivas que dejará caer en el suelo cada vez que sobrevuele la zona. Si le atacas cuerpo a cuerpo o pasas por debajo de él, también las dejará caer. **Usa armas de elemento rayo** e intenta atacar a las patas para derribarlo. Puedes cortarle la cola y romperle el resto de partes del cuerpo para hacerlo menos agresivo.

DIABLOS NEGRA



Exclusivo del Yermo de Agujas. Es exactamente igual que Diablos pero en realidad es hembra, tiene la piel oscura y además es mucho más agresiva. Usa la misma táctica que con Diablos para derrotarla.

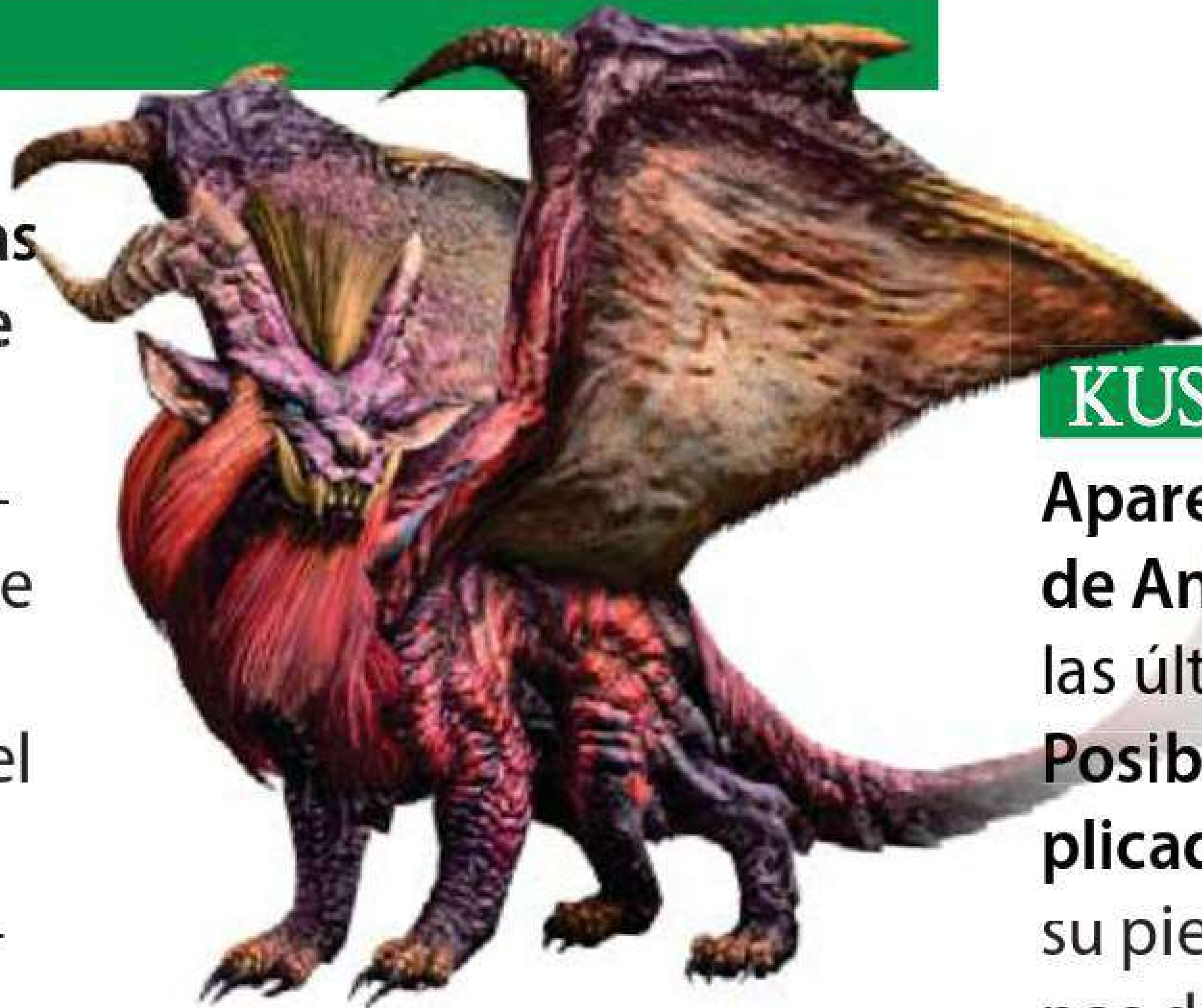


NERGIGANTE

Exclusivo del Lecho de los Ancianos. Tendrás que enfrentarte a él durante una de las últimas

misiones del modo historia.
Este terrible dragón anciano está cubierto por enormes pinchos, podrás rompérselos pero en cuestión de segundos volverá a tenerlos. Suele atacar cuerpo a cuerpo con sus garras, también suele extender sus alas lateralmente para evitar que te sitúes entre sus patas, también realiza enormes saltos en forma de embestida hacia tu posición. Su ataque más letal es uno que comienza con un fuerte rugido y después se lanza en línea recta hacia su objetivo, si te alcanza y no tienes suficiente vida seguramente acabe contigo.
Usa armas de elemento rayo o draco para causarle más daño. Si le cortas la cola y los cuernos será mucho más fácil de derrotar.
Este monstruo no puede ser capturado.

TEOSTRA



Aparece en el Yermo de Agujas y en el Lecho de Ancianos. Tendrás que enfrentarte a él durante una de las últimas misiones del modo Historia.
Este dragón anciano está cubierto de fuego y además habita en las cuevas de lava del sur de la región, por lo que tendrás que llevar Bebida Fría en el inventario cuando te vayas a enfrentar a él. También es recomendable llevar algo de equipamiento resistente al fuego.
Suele atacar con sus garras y realizar saltos con embestida. También suele rugir antes de lanzar esferas de lava en todas direcciones. Al estallar en el suelo quedarán en la zona durante unos segundos, por lo que debes tener cuidado.
El ataque más peligroso de este enemigo es uno en el que realiza un fuerte rugido antes de elevarse en el cielo. Tras ello comenzará a absorber energía antes de realizar una inmensa explosión en todas direcciones. Apenas tendrás un par de segundos para escapar tras el rugido inicial, si te alcanza la explosión es muy probable que mueras.
Usa armas de elemento agua o hielo para causar más daño. Puedes cortarle la cola y romperle las alas y el cráneo para hacerlo más dócil.
Este monstruo no puede ser capturado.



KUSHALA DAORA

Aparece en el Bosque Primigenio y en el Lecho de Ancianos". Te enfrentarás a él durante una de las últimas misiones del modo Historia.
Posiblemente uno de los monstruos más complicados de derrotar. Este dragón anciano tiene su piel acorazada por lo que no solo le harás menos daño sino que las armas perderán la durabilidad más rápido.
Sus ataque más básico consiste en lanzar una ráfaga de viento hacia tu posición. Los más letales son un huracán que quedará activo en la zona durante un tiempo y que no podrás tocar si no quieres sufrir daño, y una ráfaga de viento mucho más poderosa de lo normal.
El mayor problema de este enemigo es que apenas estará en el suelo por lo que asestarle combos será realmente complicado. Usa Cápsulas flash para hacerle caer e intenta atacar- »

» le todo lo que puedas. Si te cuesta demasiado derrotarle tendrás que crearte un equipo que aumente la resistencia al viento.
Usa armas de elemento rayo o draco para causarle más daño. Puedes cercenarle la cola y romperle las patas y el cráneo para que sea más dócil.
Este monstruo no puede ser capturado.



VAAL HAZAK

Exclusivo del Valle Putrefacto. Siempre aparecerá en la zona 16 y realiza el recorrido hasta la 9 ambas en el nivel inferior.
Este monstruo es el único del juego que genera una especie de nube tóxica capaz de reducir tu vida máxima a la mitad. Incluso si usas una Poción máxima tu vida se verá reducida, aunque cuando se pase el efecto volverás a tener la barra aumentada.
Todos sus ataques son muy predecibles porque siempre realiza gritos antes de hacerlos. El más peligroso es uno en el que lanza un enorme chorro de aire en línea recta y en forma de arco, lo hará de un lado a otro dos veces seguidas por lo que tendrás que tener mucho cuidado.
Usa armas de elemento fuego, draco o hielo para causarle más daño. Puedes cercenarle la cola y romperle el resto de partes del cuerpo para que sea más dócil.
Este monstruo no puede ser capturado.

XENO'JIIVA

Es el jefe final del modo historia. Pese a su inmenso tamaño es mucho más fácil de derrotarlo de lo que parece (38).
En la primera fase del combate realizará unos ataques en los que lanzará bolas de energía hacia tres posiciones aleatorias, también tiene un ataque en el que genera un poderoso ataque eléctrico en línea recta y finalmente un ataque en el que se pone de pie y realiza una especie de zigzag con el rayo alrededor de su cuerpo.
Durante la primera fase céntrate en esquivar estos ataques especiales más el ataque que realiza con las garras y alguna que otra embestida mientras te centras en atacar a las patas que emiten una extraña luz o la cola para causarle daño. Cuando quede aturdido podrás atacarle en la cabeza si eres rápido.
Cuando le hayas quitado cierta cantidad de vida el jefe huirá y serás llevado a la segunda zona del combate. La táctica para derrotarle es la misma solo que ahora también realizará un enorme pisotón con sus patas delanteras que levantará el suelo de su alrededor y también volará sobre la zona mientras dispara bolas de energía.
Todos los tipos de elementos le causan el mismo daño. Puedes cercenarle la cola y romperle el resto de partes del cuerpo para que sea más dócil.
Este monstruo no puede ser capturado.



TROFEOS

PLATINO

EL NUEVO MUNDO ES TUYO

Desbloquea todos los trofeos del juego

Automático al conseguir el resto de trofeos.

ORO

REY DE MINI-REYES

Consigue minicoronas de oro para casi todos los monstruos de tu registro de cazador.

Encontrarás toda la información de las coronas en su apartado correspondiente.

REY DE REYES

Consigue supercoronas de oro para casi todos los monstruos de tu registro de cazador.

Ver trofeo Rey de mini-reyes.

PLATA

LA ESTRELLA AZUL

Resuelve el misterio de la migración de los Ancianos.

Automático durante la historia.

FÓSIL VIVIENTE

Pesca un pez catalogado como "fósil viviente".

Para conseguirlo debes viajar al Valle Putrefacto. Ve a la zona quince del primer nivel y acércate a la zona con agua para comprobar si aparece una especie de pez con muchas manchas brillantes.
En caso de que aparezca saca la caña y péscalo. Si no aparece viaja al campamento y vuelve a la zona de pesca para comprobar si aparece ①.

CAZADOR DE PELUCHES

Captura a una criatura suave y achuchable.

Asegúrate de que llevas en el inventario el Manto de camuflaje y de que dejas a tu camarada en el campamento.
Viaja al Bosque Primigenio. Equípate el Manto de camuflaje y examina la espalda de cada Aptonoth que haya en la zona uno para comprobar si alguno tiene una hilera de pequeños pájaros a los que tendrás que capturar. En caso de que no esté viaja al Yermo de agujas y realiza el mismo proceso con los dos grupos de Apceros que dan vueltas por el desierto ②.

CAPTURA RASPOSA

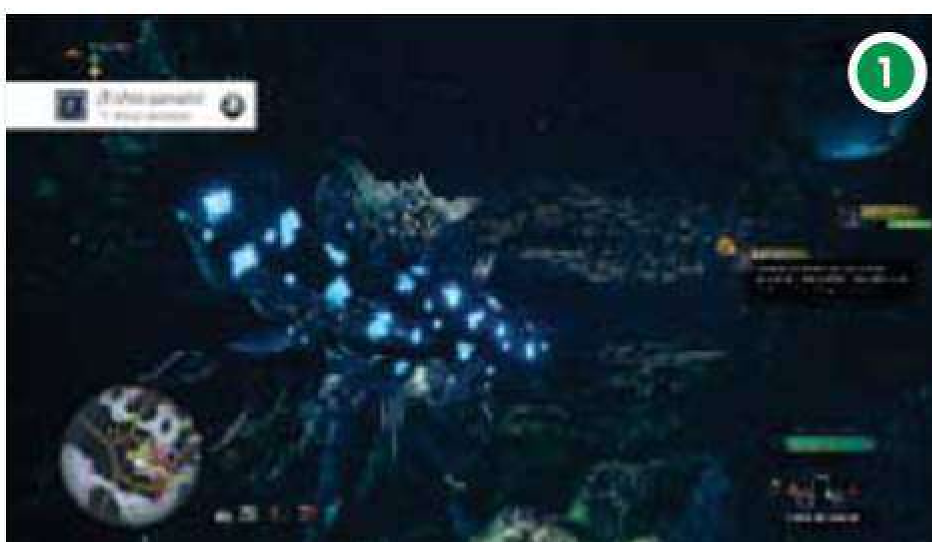
Captura a una criatura rígida y rasposa.

Asegúrate de que llevas en el inventario el Manto de camuflaje y de que dejas a tu camarada en el campamento.
Viaja al Valle Putrefacto. Ve a la zona cinco y comprueba si el Musgorrino que da vueltas por la zona tiene en su trasero el animal que debes capturar. En caso de no tenerlo viaja al campamento de la primera zona y vuelve a comprobarlo ③.

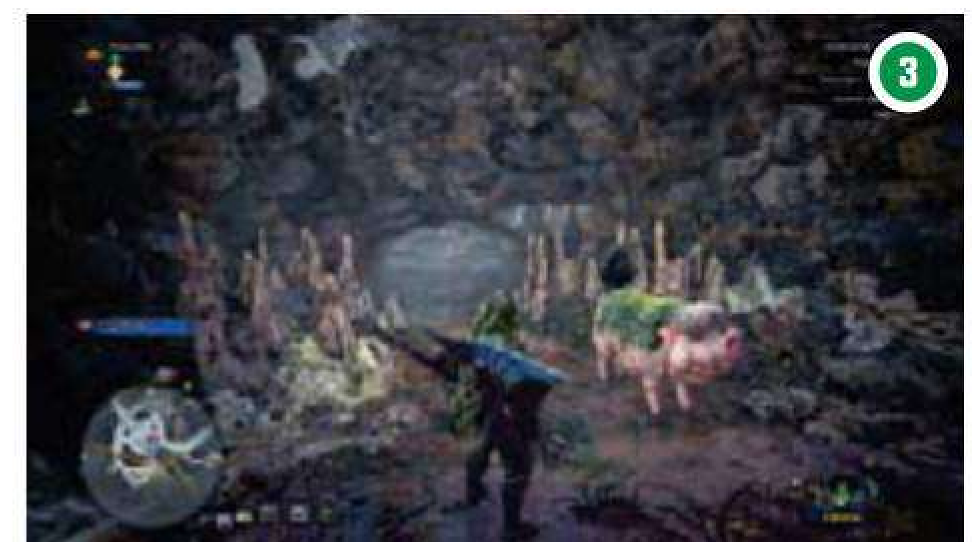
CAZADOR MULTICOLOR

Captura a una criatura que brille como un arco iris.

Para conseguirlo debes viajar al Bosque Primigenio. Ve a la zona que está más al sureste y espera a que comience el atardecer o el amanecer para mirar hacia la enorme raíz que está entre dos rocas. En esta raíz aparecerá de forma aleatoria »













» un escarabajo que tendrás que capturar usando la red. Al igual que en el anterior, si no lo ves, sal de la zona y vuelve 4.

DOCTORADO EN MONSTRUOS

Investiga al máximo a todos los monstruos.

Para conseguirlo tendrás que investigar a cada una de las treinta criaturas que hay en el juego hasta que consigas el máximo de nivel de investigación. Si hablas con el ecólogo jefe en Astera podrás revisar de nivel de investigación tienes con cada monstruo 5.
El nivel de los Lafarillos no importa para este trofeo.

LEYENDA DEL NUEVO MUNDO

Caza a 50 monstruos curtidos.

Los enemigos curtidos son una versión mucho más poderosa de algunos de los monstruos que hay en el juego. Comenzarán a aparecer de forma aleatoria una vez que hayas completado toda la historia. **Sabrás si un enemigo es de tipo curtido** porque en el icono que aparecerá en pantalla verás que tiene una especie de borde de color morado a su alrededor.
Estos enemigos son muy poco comunes durante las expediciones. Si quieres encontrarlos más fácilmente realiza investigaciones en las que sean los enemigos a abatir 6.

MINI-MONARCA

Consigue una minicorona de oro en 10 o más monstruos de tu registro de cazador.

Ver trofeo Rey de mini-reyes.

MEGA-MONARCA

Consigue una supercorona de oro para 10 o más monstruos de tu registro de cazador.

Ver trofeo Rey de mini-reyes.

CAPTURADOR EXPERTO

Captura a 50 monstruos.

Simplemente captura a cincuenta monstruos grandes. Busca cazar a diferentes monstruos o centrarte en uno que te parezca fácil y rápido. En el Bestiario de bolsillo podrás comprobar el número de veces que has capturado a cada monstruo.

MONSTER HUNTER

Caza a 500 monstruos grandes.

Lo conseguirás durante el proceso de obtener las coronas y alcanzar el Rango de cazador 100.

BRONCE

BIENVENIDO AL NUEVO MUNDO

Gana el derecho a emprender encargos de dos estrellas.

Automático durante la historia.

NADA DETIENE A LA COMISIÓN

Gana el derecho a emprender encargos de tres estrellas.

Automático durante la historia.

DEFENSOR DE ASTERA

Gana el derecho a emprender encargos de cuatro estrellas.

Automático durante la historia.

EN LAS PROFUNDIDADES

Gana el derecho a emprender encargos de cinco estrellas.

Automático durante la historia también.

LA MUERTE CREA VIDA

Consigue repeler a Zorah Magdaros.

Automático durante la historia.

EMPERATRIZ DE LAS TIERRAS ALTAS

Gana el derecho a emprender encargos de siete estrellas.

Automático durante la historia.

SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

Gana el derecho a emprender encargos de ocho estrellas.

Automático durante la historia.

EL ARTE DEL CAMUFLAJE

Escapa del grupo de Jagras escondiéndote en los arbustos.

Automático durante la historia.

NACIDO PARA CAZAR

Completa 50 misiones opcionales.

Accede al Tablón de misiones o habla con la encargada e inicia una misión opcional en solitario o cooperativo. Según avances te saldrán más

MENTE DESPIERTA

Completa tu primera investigación.

Ver trofeo Cazador investigador.

CAZADOR INVESTIGADOR

Completa 50 investigaciones.

Habla con el Centro de recursos de Astera y acepta algunas investigaciones para después completarlas. Si quieres también puedes unirte a alguna investigación en el modo cooperativo 7.

GLADIADOR NOVATO

Completa tu primera misión de la Arena.

Ver trofeo Hacia la cima.

HACIA LA CIMA

Completa 50 misiones de la Arena.

Simplemente participa en la Arena de Astera y completa cincuenta combates. Elige uno que te parezca fácil y rápido y repítelo una y otra vez.

COLONO DEL NUEVO MUNDO

Establece cinco campamentos.

Para conseguirlo deberás montar un total de cinco campamentos de los que listamos en el apartado correspondiente.


7

DESAYUNO DE CAMPEONES

Consigue pescar por primera vez.

Desde que comienzas a jugar ya dispones de una caña con la que pescar. En las diferentes regiones del juego hay muchas zonas con peces y simplemente tendrás que realizar una especie de QTE para pescar un pez.

CHEF DE BARBACOA

Cocina un filete al punto por primera vez.

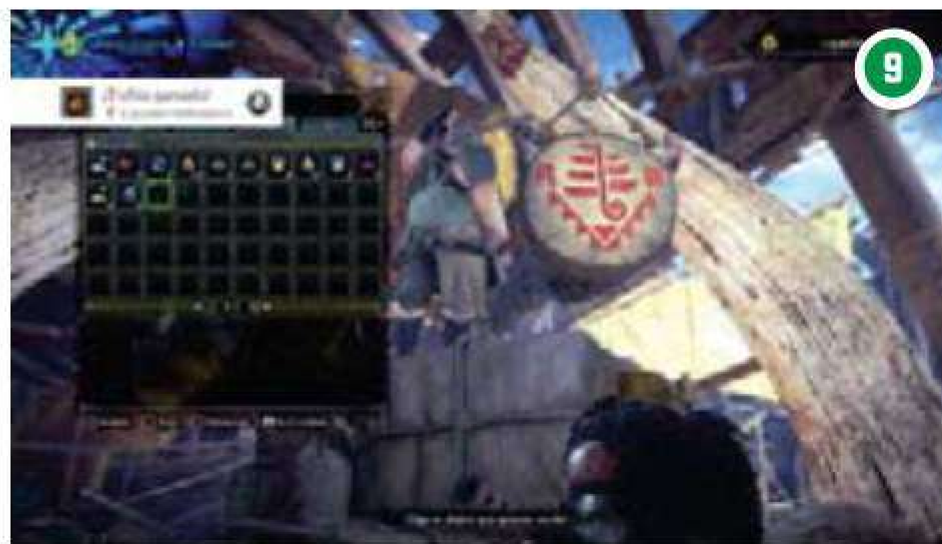
Inicia una expedición y usa el Asador barbacoa que llevas en el inventario. Una vez que estés cocinando espera a que la manivela de dos vueltas y media antes de retirar el filete para que quede cocinada al punto 8.

JINETE DE COLOSOS

Monta a un monstruo por primera vez.

Para montar a un monstruo simplemente debes seguir los pasos que indicamos en el apartado correspondiente (ver página 5). »


8


9


10


11

»
A POR EL ASCENSO

Consigue 100.000 puntos de investigación.

Para conseguir Puntos de investigación simplemente investiga monstruos o realiza misiones de investigación. No tendrás que tener los 100.000 puntos a la vez por lo que podrás ir gastándolos.

CAZADOR MILLONARIO

En algún momento has llegado a poseer 1.000.000 de zenis.

Para conseguir este trofeo tendrás que tener el 1.000.000 de zenis a la vez por lo que tendrás que valorar mucho cada gasto que hagas en el juego si no quieres perder tiempo recogiendo materiales.

Nuestro consejo es que ahorres todo lo que puedas y no gastes materiales. Cuando tengas una gran cantidad de zenis valora el dinero que conseguirías al vender los objetos y hazlo si piensas que llegarás al millón 9.

Una vez que consigas el trofeo sal directamente a la interfaz de la consola sin guardar la partida. Así mantendrás el trofeo y todos los materiales.

DEFENSA IMPENETRABLE

Consigue cinco piezas de armadura de rareza alta

Ver trofeo El poder lo es todo.

EL PODER LO ES TODO

Consigue cinco armas de rareza alta.

Simplemente usa la forja para crear cinco piezas de armaduras y cinco armas de rareza 8. Si quieres mantener el dinero y los materiales usa el truco que indicamos en el trofeo Cazador millonario 10.

SUBIENDO PELDAÑOS

Múdate a un hogar mejor.

Según avances en el juego llegará un punto en el que podrás entrar a tu hogar y hablar con tu adyudante para decirle que te quieres mudar a un hogar mejor 11.

AMIGOS EN TODAS PARTES

Conoce a tu primer amigo buscatrufos.

Los Buscatrufos son unos felinos que aparecerán de forma aleatoria en ciertos puntos de las regiones del juego. Solo tendrás que hablar con uno de ellos para conseguir el trofeo.

EXPERTO EN CACHIVACHES

Alcanza la destreza máxima con un cachivache de camarada.

Desde que comienza el juego tu camarada ya dispondrá de un cachivache con el que podrá currarte durante los combates. Simplemente déjale este cachivache equipado hasta que alcance el nivel diez, y listo. ¡Trofeo conseguido!

ÉLITE DEL NUEVO MUNDO

Caza tu primer monstruo curtido.

Ver trofeo Leyenda del Nuevo Mundo.

MINI-REALEZA

Consigue la primera minicorona de tu registro de cazador.

Ver trofeo Rey de mini-reyes. (en la página 27).

MEGA-REALEZA

Consigue la primera supercorona de tu registro de cazador.

Ver trofeo Rey de mini-reyes.

CAPTURADOR NOVATO

Captura a tu primer monstruo.

Para aprender a capturar primero tendrás que avanzar en la historia hasta que se desbloquee una misión opcional en la que conseguirás los materiales necesarios. Para completar esta misión tendrás que capturar al monstruo que te indican.

AZOTE DE LEYENDAS

Abate a 50 dragones ancianos.

Simplemente derrota a un total de cincuenta dragones ancianos.

AZOTE DE LAS BESTIAS

Abate a 100 monstruos grandes.

Ver trofeo Monster Hunter.

¡AYUDA!

Lanza por primera vez una bengala de auxilio.

Ver trofeo Yo soy los refuerzos.

YO SOY LOS REFUERZOS

Acude a una bengala de auxilio y ayuda a acabar 10 misiones.

Examina el Tablón de misiones, elige la opción Acceder a una misión y luego la opción Responder a SOS para acudir a una bengala de auxilio. Completa la misión para que quede registrada y realiza este mismo proceso un total de diez veces ⓬.

CAZADORES UNIDOS

Completa una misión en multijugador.

Ver trofeo Cazadores unidos para siempre.

CAZADORES UNIDOS PARA SIEMPRE

Completa 100 misiones en multijugador.

Ver trofeo Yo soy los refuerzos.

LA FAMA Y LA GLORIA

Recibe 50 tarjetas del gremio o más.

Para conseguirlo tendrás que jugar obligatoriamente en el modo multijugador y conseguir que otros jugadores te envíen su tarjeta del gremio. Para enviar la tuya debes acceder al menú Información, Enviar y luego elige a quien se la quieres enviar.

Obviamente este trofeo depende de que el resto de jugadores te quieran enviar su tarjeta o no. Nuestra recomendación es que prepares una frase predefinida en ingles solicitando que te envíen sus tarjetas y que a cambio tu enviarás la tuya ⓭. Dado que el resto de los jugadores estaran en las mismas, no creemos que vayas a tener problema en recibir 50.

CAZADOR VETERANO

Alcanza el rango de cazador 100.

Junto con los trofeos de las coronas es posiblemente el que más tiempo requiere. No existe un método de subir el rango de cazador rápidamente, sino que irá subiendo poco a poco según vayas completando misiones de cualquier tipo. Ten paciencia ⓮.





